

Pembelajaran Berbasis Media Untuk Membangkitkan Semangat Belajar Siswa Siswi SD Negeri 01 Gintung Cilejet Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Media-Based Learning To Awaken Students' Enthusiasm For Learning At State Elementary School 01 Gintung Cilejet In Indonesian Language Subjects

Raisa Maulida¹, Rizka Ayu Ramadanti², Fini Fajrini³

^{1,2} Jurusan Ilmu Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta

³ Jurusan Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Muhammadiyah Jakarta
Email: dhea.raisa@gmail.com^{1*}, riskaayuramadanti@gmail.com², f_fajrini@yahoo.com³

Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cirendeui, Kec. Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, Banten, 15419

Korespondensi penulis: dhea.raisa@gmail.com

Article History:

Received: Juli 30, 2023

Revised: Agustus 30, 2023

Accepted: September 23, 2023

Keywords: media, learning media, KKN program, Indonesian language

Abstract: *The impact caused when the COVID-19 pandemic occurred resulted in learning program activities that had been implemented by schools in Indonesia using an online system. Therefore, this program was created to foster the development of effective teaching methods in increasing children's enthusiasm for learning by means of media-based learning. The government always renews the learning system through curricula that have been announced to various schools in Indonesia. Materially, students will get knowledge that is more flexible to follow the times, but many do not realize that children will feel bored and bored quickly in learning. This KKN program will develop innovations regarding learning using media such as using colorful cardboard, styrofoam, as well as several learning centers that are adjusted by the material to the media to be used. In addition, the system used in learning is a group consisting of 4 members, the aim is to build cohesiveness, socialization and a shared discussion space. Students are given the same task as given by the teacher, but the difference is using the media. Students are accompanied by members of KKN in carrying out the assigned tasks so that they understand and are directed in carrying out their duties. There are many students who are very active to find the right answer.*

Abstrak

Dampak yang ditimbulkan saat pandemi covid-19 mengakibatkan kegiatan program belajar yang selama ini diterapkan sekolah-sekolah di Indonesia menggunakan sistem daring. Maka dari itu, program ini tercipta untuk menumbuhkan perkembangan cara mengajar yang efektif dalam meningkatkan semangat belajar anak dengan cara pembelajaran berbasis media. pemerintah selalu memperbaharui sistem pembelajaran melalui kurikulum-kurikulum yang telah dicanangkan ke berbagai sekolah yang ada di Indonesia. Secara materi, siswa/siswi akan mendapatkan ilmu yang lebih fleksibel mengikuti jamannya, akan tetapi banyak yang belum menyadari bahwa anak akan merasa cepat bosan dan jenuh dalam belajar. Program KKN ini, akan mengembangkan inovasi mengenai pembelajaran menggunakan media seperti menggunakan kertas karton warna-warni, styrofoam, serta beberapa pemusatan pembelajaran yang disesuaikan oleh materi dengan media yang akan digunakan. Selain itu, sistem yang digunakan dalam pembelajaran bersifat kelompok yang berisi 4 anggota, tujuannya untuk membangun kekompakan, sosialisasi dan ruang diskusi bersama. Siswa/siswi diberikan tugas yang sama seperti yang diberikan ibu guru, namun yang membedakannya yaitu menggunakan media. Siswa/siswi didampingi anggota KKN dalam pengerjaan tugas yang diberikan agar mereka paham dan terarah dalam melaksanakan tugasnya. Terdapat banyak murid yang sangat aktif untuk mencari jawaban yang tepat.

Kata kunci: media, media pembelajaran, program KKN, Bahasa Indonesia

* Raisa Maulida, dhea.raisa@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata merupakan bentuk proses dari cara mahasiswa bisa merealisasikan apa yang sudah di dapat dalam dunia perkuliahan. Secara nyata, Kuliah Kerja Nyata yang disingkat KKN ini merupakan program yang wajib tempuh mahasiswa agar pembelajaran yang diberikan tidak hanya di terima dari lingkup kampus, namun juga terjun ke tatanan masyarakatnya. Dari hal tersebut, mahasiswa akan benar-benar di hadapkan situasi dan kondisi yang lebih kompleks untuk strategi pemecahan masalah yang sedang terjadi. Berbagai masyarakat yang memiliki karakter yang berbeda juga salah satu tantangan mahasiswa menjalankan KKN. Kemampuan yang di miliki mahasiswa sangat di butuhkan lapisan masyarakat sebab mahasiswa menjadi agen perubahan bagi kehidupan Bangsa Indonesia. Rancangan program ini sangat berlandaskan pada wawasan, pengalaman, keterampilan dalam bermasyarakat dan sebagai nilai tambah selama mahasiswa menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Jakarta sehingga program ini mampu mendorong mahasiswa berpikir secara analitik berdasarkan sumber realistik dan empirik.

Kami mengingat bahwa pendidikan itu sangat penting bagi anak, terlebih dampak yang ditimbulkan saat pandemi covid-19 terjadi mengakibatkan kegiatan program belajar yang selama ini diterapkan sekolah-sekolah di Indonesia menggunakan sistem daring. Maka dari itu, media pembelajaran dapat di gunakan untuk menumbuhkan perkembangan cara mengajar yang efektif dalam meningkatkan semangat belajar anak dengan cara pembelajaran berbasis media. Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Menurut Suprpto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam penelitian kali ini peneliti lebih cenderung menggunakan definisi media pembelajaran dari Oemar Hamalik dengan alasan bahwa cakupannya lebih luas, tidak hanya dibatasi sebagai alat tetapi juga teknik dan metode sehingga dapat mencakup definisi dari para ahli pendidikan lainnya. Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar berupa wahana yang mengandung materi pembelajaran dan menyalurkannya dengan cara yang lebih efektif dan efisien, sehingga mampu merangsang siswa agar dapat menyerapnya dengan lebih baik. Media adalah istilah umum yang dapat mencakup bidang apa saja. Namun, batasan mengenai pengertian media dalam pendidikan menurut Daryanto (2016, hlm. 4) adalah media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Pada intinya, media pembelajaran adalah sesuatu yang mampu mengubah lingkungan pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efisien.

Contohnya, alat sederhana proyektor dapat memperlihatkan gambar yang dapat menambah konteks luar biasa pada pemahaman peserta didik di kelas. Mengapa? karena materi tidak lagi abstrak dan berubah menjadi contoh konkret secara visual. Manusia adalah makhluk yang sangat mengutamakan indera visual. Fungsi dari pada media pembelajaran itu sendiri adalah sebagai salah satu perangkat terpenting pembelajaran, media memiliki berbagai kegunaan khusus untuk membantu kegiatan pembelajaran.

Pada kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN)\Universitas Muhammadiyah Jakarta yang di selenggarakan di SD Negeri 01 Gintung Cilejet sendiri, Mahasiswa dan Mahasiswi yang tergabung dalam satu kelompok membuat program dengan judul “ Pembelajaran Berbasis Media Untuk Membangkitkan Semangat Belajar Siswa Siswi SD Negeri 01 Gintung Cilejet Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”. Pada pembelajaran berbasis media ini, kelompok kami akan memberikan sajian pembelajaran berbasis media untuk murid kelas 3 di SD Negeri 01 Gintung Cilejet dengan nama program dengan media yang disesuaikan oleh kondisi sekitar. Kami menggunakan media seperti sterofom dan kertas karton yang sifatnya lebih berwarna yang akan membuat murid semangat untuk belajar. Pembelajaran juga menyesuaikan materi yang akan dibahas di kelas, hanya saja proses pembelajarannya menggunakan media seperti sterofom dan kertas karton.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan yang telah dilaksanakan dalam “program Pembelajaran berbasis media untuk membangkitkan semangat belajar siswa siswi SD Negeri 01 Gintung Cilejet dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia” ini merupakan serangkaian proses kegiatan yang dilaksanakan secara sistematis dan terencana. Dari kelompok kkn yang dipraktikkan pembelajaran melalui media, yang bernama media Kotak Ajaib kata awalan. Tujuannya untuk merangsang pemikiran murid untuk mencari sebanyak-banyaknya kata awal yang diambil secara acak di dalam kotak ajaib. Kotak ajaib merupakan salah satu media pembelajaran yang tidak menggunakan alat pendukung elektronik. Contoh kata awal Pi- Maka yang bisa didapat dari awalan Pi adalah Pisang, Pisau, Piring, Pipi. Kemudian Masih dengan media yang sama, di kotak ajaib terdapat 11 bundle kata-kata yang sudah diacak. 1 perwakilan kelompok diminta maju untuk mengambil 1 bundle kalimat yang berisi kata acak. Kemudian, kelompok tersebut ditugaskan untuk merangkai kata tersebut agar menjadi kalimat yang benar. Misalnya : membuat-jeruk-Rani-sedang-jus“Menjadi: Rani sedang membuat jus jeruk”. Selanjutnya papan perasaan. Tujuannya untuk mengetahui perasaan yang dirasakan setiap murid yang sedang dirasakan sekaligus menjadi pembahasan dari hati ke hati.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan program pembelajaran berbasis media di SD Negeri 01 Gintung Cilejet dilaksanakan selama dua hari yaitu, hari senin dan hari rabu. Tujuan dilaksanakan program ini selama dua hari untuk melihat perbedaan antara pengajaran tanpa media dan dengan media. Program tanpa media dilaksanakan hari Senin, 01 Agustus 2022 pukul 10.00 – 11.30 WIB dan hari Rabu, 03 Agustus 2022 pukul 07.30 – 09.30 WIB. Pada umumnya, pelaksanaan pelajaran di kelas 3 SD Negeri 01 Gintung Cilejet di hari senin dan kamis, akan tetapi kepala sekolah memberikan tawaran jika pelaksanaan program dilaksanakan kapan saja. Kebetulan karena guru-guru sedang persiapan lomba senam.

Survei Lokasi Mitra

Kegiatan survei dilaksanakan pada tanggal 25 Juli 2022 sekaligus pengantaran surat persetujuan mitra untuk di tandatangani. Gambaran lokasi mitra sebelumnya memang sudah ditentukan oleh Pak Atin selaku staf sekretariat desa dalam bidang kaur perencanaan yang juga biasanya menaungi beberapa mahasiswa yang sedang menjalankan KKN di Desa Gintung Cilejet. Pertemuan ini mempertemukan kami dengan Kepala Sekolah yang bersangkutan yaitu Bapak Sutardi. S.Pd. Kami menjelaskan maksud dan tujuan kedatangan kami serta menjelaskan sistem program KKN UMJ tahun 2022. Setelah itu, kami meminta izin dan persetujuan mitra untuk bekerja sama untuk menerima kegiatan program KKN kelompok 44 di SD Negeri 01 Gintung Cilejet. Persetujuan ditandatangani oleh kepala sekolah sebagai tanda menerima kedatangan dari program KKN UMJ kelompok 44 mengenai pembelajaran berbasis media untuk kelas 3 SD yang pelajarannya menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang ada di kelas. Kami juga meminta izin kepada kepala sekolah untuk bertanya ketersediaan buku yang akan dipinjam sebagai bahan ajar yang akan dibuatkan dalam bentuk media.

Perencanaan Program Kegiatan

Adapun anggaran yang akan dikeluarkan pada program ini setelah pematangan konsep dan arah yang telah ditetapkan, agar keberlangsungan acara senantiasa lancar.

Persiapan Kebutuhan Program



Kematangan dari program ini sudah mencapai 90%. Kami sudah memikirkan konsep pembelajaran dan materi yang akan disampaikan melalui buku paket yang telah diberikan oleh Bu Ayu selaku Guru di Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, kami membeli bahan-bahan program mulai dari bingkisan snack, cenderamata untuk sekolah dan juga untuk konsep kebutuhan program seperti styrofoam, spidol, lem, double tape dan lainnya.

Selanjutnya di hari Senin dan Selasa kami baru bisa memulai membuat media pembelajarannya karena buku pelajaran yang diterima hari Senin saat hari pertama pertemuan program ini.

Media yang dibuat antara lain:

- Kotak ajaib merangkai kata dari kata awal misalnya bu-, ma-, ta- dan lain-lain
- Papan perasaan yang terdiri dari 4 ekspresi wajah yaitu ekspresi sedih, senang, gembira dan marah
- Kotak ajaib merangkai kata menjadi sebuah kalimat yang benar kemudian angka tersebut disusun di styrofoam yang telah disediakan

Pelaksanaan Program

Kegiatan ini dilaksanakan di ruang kelas 3 SD Negeri 01 Gintung Cilejet. Rangkaian kegiatan dapat tertulis sebagai berikut:

1. Perkenalan Anggota Kelompok

Hari pertama kegiatan yaitu hari Senin, anggota kelompok KKN memperkenalkan diri masing-masing untuk keakraban satu sama lain serta mengabsen satu persatu murid kelas 3

2. Pemaparan materi

Kegiatan dilakukan dengan dua acara yaitu tanpa media dan dengan media. Tanpa media dilaksanakan pada hari Senin, bertujuan untuk melihat sisi kondisi sistem pembelajaran yang diajarkan oleh ibu guru di sekolah. Sedangkan hari Rabu dengan menggunakan media dalam belajar.

Gambar 1. Mengikuti pembelajaran hari pertama bersama ibu guru Bahasa Indonesia



Materi pembelajaran media menyesuaikan materi yang telah diberikan oleh ibu guru Bahasa Indonesia berupa buku paket yang digunakan sehari-dari dalam kelas. Langkah pertama pembelajaran yaitu pembentukan Kelompok. Agar terciptanya kerjasama kelompok, ruang diskusi, ruang bersosialisasi. membentuk kelompok belajar yang terdiri dari 4 anggota dengan nama-nama planet. Contoh : Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus, Pluto. Dan jajarannya bintang yang ada di langit hingga membentuk 11 kelompok dengan jumlah 44 murid kelas 3 SD. Untuk mengembalikan semangat sebelum belajar, ada pelaksanaan yel yel “hai hai, halo. Sebagai memfokuskan kembali arah dan alur perhatian

Ketika sedang dihadapkan pada situasi yang tidak kondusif, maka anggota KKN akan melakukan yel-yel “hai hai, halo” Jika anggota mengatakan hai, maka murid menjawab “halo”.

Selanjutnya memasuki keadaan pembelajaran melalui media, yang bernama media Kotak Ajaib kata awalan. Tujuannya untuk merangsang pemikiran murid untuk mencari sebanyak-banyaknya kata awal yang diambil secara acak di dalam kotak ajaib. Kotak ajaib merupakan salah satu media pembelajaran yang tidak menggunakan alat pendukung elektronik. Pada bagian ini, perwakilan kelompok diminta maju untuk mengambil secara acak 1 kertas yang berisikan kata awal seperti “Bu-, Me-. Murid mendiskusikannya secara kelompok agar kata awalan tersebut menjadi sebuah kata awal yang bermakna kata kerja, kata benda, kata sifat, dan jenis kata lainnya. Contoh kata awal Pi- Maka yang bisa didapat dari awalan Pi adalah Pisang, Pisau, Piring, Pipi. Tulis sebanyak banyaknya kata tersebut, lalu ditulis di kertas yang telah disediakan anggota KKN.

Selanjutnya masih dengan media yang sama, media Kotak Ajaib. Pemilihan secara acak yang akan keluar pada kotak ajaib. Kemudian Masih dengan media yang sama, di kotak ajaib terdapat 11 bundle kata-kata yang sudah diacak. 1 perwakilan kelompok diminta maju untuk mengambil 1 bundle kalimat yang berisi kata acak. Kemudian, kelompok tersebut

ditugaskan untuk merangkai kata tersebut agar menjadi kalimat yang benar. Lalu, kata tersebut diminta untuk ditempelkan pada sterofom yang telah disediakan oleh anggota KKN. Misalnya : membuat-jeruk-Rani-sedang-jus. Menjadi: Rani sedang membuat jus jeruk.

Kegiatan yang terakhir yaitu, papan perasaan. Tujuannya untuk mengetahui perasaan yang dirasakan setiap murid yang sedang dirasakan sekaligus menjadi pembahasan dari hati ke hati. Papan perasaan merupakan papan yang memiliki 4 gambar wajah ekspresi, yaitu : sedih, marah, senang dan gembira. Setiap anak diminta untuk maju dengan menuliskan tanda "√" di bawah wajah ekspresi.



Gambar 2. Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis media

Pemberian bingkisan Snack dan sertifikat berkelompok

Pada akhir kegiatan, selanjutnya ada pemberian bingkisan snack yang diberikan kepada murid yang berjumlah 44 orang sebagai penghargaan diri telah mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis media. Serta masing-masing kelompok mendapatkan sertifikat kelompok karena telah mengikuti serangkaian pembelajaran yang diciptakan oleh anggota kelompok 44 KKN UMJ.



Gambar 3. Pemberian bingkisan snack dan sertifikat kelompok

Pemberian cenderamata dan foto bersama

Sebagai bentuk ucapan terima kasih kepada SD Negeri 01 Gintung Cilejet telah menerima baik kehadiran KKN UMJ untuk melaksanakan program, anggota kelompok memberikan cenderamata berupa 2 buah sapu, 2 buah pengki, 1 jam dinding dan 2 buah pel untuk menambah kebutuhan kelas maupun sekolah. Setelah semua kegiatan selesai, anggota kelompok KKN foto bersama guru-guru di SD Negeri 01 Gintung Cilejet.



Gambar 4. Pemberian cenderamata kepada sekolah

Gambar 4. Foto bersama guru-guru SD Negeri 01 Gintung Cilejet



Dokumentasi kegiatan melalui sosial media

Kegiatan program ini dan program lainnya oleh kelompok 44 KKN UMJ bisa di akses melalui sosial media yang kami punya, media yang bisa diakses yaitu :

Instagram: kkn.44.umj (<https://instagram.com/kkn.44.umj?igshid=YmMyMTA2M2Y=>)

Youtube: KKN UMJ 44

(<https://youtube.com/channel/UCAuPQyRXQ39FwkYnwgYcXrQ>)

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Tri Yuni Hendrawati, M.Si, IPM, ASEAN selaku Ketua LPPM, Dr. Lusi Andriyani, SIP., M.Si selaku Ketua KKN UMJ, kepada keluarga, saudara, teman, ibu Dosen Pembimbing Lapangan kami, Ibu Fini Fajrini S.KM, M.KM yang telah membimbing Kelompok 44 KKN UMJ di sela-sela kesibukkan beliau masih bersedia untuk hadir dalam pembukaan, pelaksanaan hingga akhir penutupan membimbing Kelompok 44 KKN UMJ. Kami ucapkan terima kasih kepada Bapak Kepala Sekolah SD Negeri 01

Gintung Cilejet, Bapak Sutardi S,Pd yang menyambut baik kehadiran kelompok 44 KKN UMJ untuk melaksanakan KKN di SD Negeri 01 Gintung Cilejet serta pihak-pihak lain yang terlibat dan membantu demi kelancaran KKN UMJ kelompok 44.

DAFTAR PUSTAKA

Oemar Hamalik, Media Pendidikan (Bandung : Citra Aditya, 1989), 12. 23

Mahfud Shalahuddin, Media Pendidikan Agama (Bandung : Bina Islam, 1986), 4.

Thabroni, oleh G. (2022). Media Pembelajaran: Pengertian, Ciri, Fungsi, Kriteria, dsb. Diakses dari <https://serupa.id/media-pembelajaran/>