



Pelatihan pembuatan media pembelajaran yang kreatif, efektif dan menarik pada guru sekolah dasar di SD Negeri 35 Pare-Pare

Ila Israwaty¹, Yulia²

^{1,2}Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

Abstract. The importance of using media to support the learning process. Making learning media that is creative, effective and interesting is expected to be applied by teachers in primary schools. In the present time, the learning process is not enough if it is not accompanied by learning media. Making learning media does not have to be expensive because it is made using economical materials. Parepare 35 Public Elementary School is one of the Elementary Schools which is a partner of the UNare Parepare V campus. With the condition of the lack of knowledge of teachers at the school about the creation and use of learning media that are creative, effective and interesting. With the training in making learning media that is creative, effective and fun, it can provide knowledge and experience in making creative, effective and interesting learning media, so that the learning process can run smoothly and learning objectives can be achieved.

Keywords: learning media, human maps, fun

I. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat mengurangi sikap pasif siswa. Guru dalam menjalankan perannya pada proses pembelajaran membutuhkan alat bantu yang dapat menyampaikan informasi kepada mahasiswa. Arsyad (2014) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi dan ransangan untuk belajar.

Pemanfaatan media pembelajaran sedapat mungkin dapat diterapkan di semua mata pelajaran, termasuk mata pelajaran IPA dan IPS. Mata pelajaran IPA dan IPS merupakan mata pelajaran yang sudah lama diajarkan di lingkungan Sekolah Dasar. Mata pelajaran ini bersifat teori dan praktik yang diajarkan pada semua tingkatan kelas (kelas tinggi dan kelas rendah) di jenjang sekolah dasar. Didalam mata pelajaran IPA dan IPS ini terdapat materi/objek yang perlu diamati agar materi dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, mata pelajaran ini membutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran. Namun, karena adanya keterbatasan alat dan bahan serta situasi dan kondisi yang tidak memungkinkan untuk membuat media pembelajaran, terkadang menjadi kendala dalam mata pelajaran ini. Sementara itu, ternyata siswa juga kurang memiliki semangat dan motivasi belajar ketika guru hanya menjelaskan materi pelajaran secara konvensional. Siswa juga terkadang

merasa mengantuk dan kurang memperhatikan pelajaran ketika guru hanya menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan LCD.

II. METODE YANG DIGUNAKAN

Sebagaimana yang telah dijelaskan diatas bahwa media pembelajaran sedapat mungkin dapat diterapkan di semua mata pelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dalam hal ini media pembelajaran yang yang dimaksud yaitu: Media Pembelajaran Gunung Merapi, Media Pembelajaran *Human Maps*, Media Pembelajaran Kotak Kota dan Media Pembelajaran *Pakakala Board Game*.

Keempat media pembelajaran diatas dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan materi yang bersifat abstrak dapat divisualisasi dalam bentuk media visual (gambar) diatas *board game* yang dibuat dengan memperhatikan estetika sehingga motivasi dan minat siswa untuk belajar dan membangun pengetahuannya menjadi lebih mudah untuk dilakukan karena salah satu fungsi media yaitu dapat memberikan pengalaman secara kepada siswa. Keempat media pembelajaran ini dikemas dengan semenarik mungkin dengan menggunakan konsep permainan sehingga siswa bisa dengan mudah memahami suatu materi.

III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

A. Pelaksanaan Kegiatan

Pelatihan pembuatan media pembelajaran ini dilakukan di SD Negeri 35 Parepare, Kelurahan Sumpang Minanggae, Kecamatan Bacukiki Barat,

Kota Parepare. Kegiatan ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, kegiatan yang dilakukan adalah pemberian informasi kepada para guru-guru Sekolah Dasar di SD Negeri 35 Parepare tentang pentingnya pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif, efektif dan menarik dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan harapan para guru-guru di Sekolah Dasar khususnya guru-guru di SD Negeri 35 Parepare paham dan juga menyadari akan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif, efektif dan menarik dalam proses pembelajaran. Pada pertemuan kedua, guru-guru di SD Negeri 35 Parepare diajarkan dan dituntun dalam media pembelajaran yang kreatif, efektif dan menarik.

B. Hasil Kegiatan

Adapun kegiatan yang dilaksanakan pada pelatihan ini yaitu pembuatan media pembelajaran yang kreatif, efektif dan menarik. Kegiatan pelatihan ini diawali dari observasi awal di beberapa Sekolah Dasar Negeri yang menjadi mitra kampus V UNM Parepare. Kegiatan ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama yaitu pemberian informasi kepada guru-guru sekolah dasar di SD Negeri 35 Parepare mengenai pentingnya pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif, efektif dan menarik dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, pada pertemuan kedua yaitu pembuatan media pembelajaran yang kreatif, efektif dan menarik dimana dalam tahapan ini, guru-guru di SD Negeri 35 Parepare dituntun dan diajar dalam membuat media pembelajaran yang kreatif, efektif dan menarik.

C. Media Pembelajaran Gunung Berapi

1. Bahan utama dari pembuatan gunung merapi yaitu bubur kertas koran. Bahan isi gunung merapi yaitu sitrun, sabun detergen, cuka makanan, pewarna makanan berwarna merah.
2. Prinsip penggunaan: Media ini menggambarkan bagaimana terjadinya gunung merapi berdasarkan prinsip asam dan basa.
3. Tata cara penggunaan media: Bahan-bahan seperti sitrun, sabun detergen, dan pewarna makanan berwarna merah dicampur menjadi satu di dalam lubang gunung merapi. Setelah itu, cuka dituangkan secukupnya ke dalam lubang gunung merapi. Setelah beberapa saat, akan terjadi reaksi kimia antara bahan-bahan tersebut. Kemudian, terjadilah peristiwa keluarnya larva dan lahar dari gunung merapi dalam hal ini busa yang berwarna merah.



Gambar 1. Membuat media gunung berapi

D. Media Pembelajaran Kotak Kota

Bahan utama dari pembuatan media ini adalah kardus, kertas karton dan kain flanel. Bahan yang lain yaitu kertas gambar dan kertas pertanyaan.

1. Prinsip Penggunaan: Pop Up tentang rumah adat.
2. Tata cara penggunaan: Siswa sebanyak 4 orang memainkan kartu. Sebelum mengambil kartu, siswa menentukan siapa yang lebih dulu melakukan permainan dengan cara suit. Setelah itu, siswa yang terpilih mengambil kartu pertanyaan dan bertanya kepada siswa yang lain. Permainan dilakukan secara bergantian hingga kartu pertanyaan habis.



Gambar 2. Media pembelajaran kotak kata

E. Media Pembelajaran Human Maps

1. Bahan dari pembuatan media ini adalah papan permainan yang terbuat dari kertas karton, pion dan kartu pertanyaan.
2. Prinsip penggunaan: Gabungan dari permainan ular tangga dan kuarte.
3. Tata cara penggunaan: Siswa sebanyak 4 orang memainkan kartu. Sebelum mengambil kartu, siswa menentukan siapa yang lebih dulu melakukan permainan dengan cara suit. Setelah itu, siswa yang terpilih mengambil kartu pertanyaan dan bertanya kepada siswa yang lain. Permainan dilakukan secara bergantian hingga kartu pertanyaan habis.



Gambar 3. Media pembelajaran human maps

F. Media Pembelajaran Pakakala Board Game

1. Bahan dari pembuatan media ini adalah papan permainan yang terbuat dari media baliho, kartu pertanyaan dan dadu warna.
2. Prinsip penggunaan: Permainan kuartet dan tebak gambar
3. Tata cara penggunaan: Siswa sebanyak 4 orang memainkan kartu. Sebelum mengambil kartu, siswa menentukan siapa yang lebih dulu melakukan permainan dengan cara suit. Setelah itu, siswa yang terpilih melempar dadu dan megambil kartu pertanyaan sesuai dengan warna dadu yang muncul. Setelah itu, siswa yang lain menjawab pertanyaan. Permainan dilakukan secara berulang.



Gambar 4. Media pembelajaran Pakakala Board Game

IV. KESIMPULAN

1. Pemahaman guru-guru sekolah dasar di SD Negeri 35 Parepare akan pentingnya pemanfaatan penggunaan media pembelajaran yang kreatif, efektif dan menarik meningkat dibuktikan dengan wawancara awal dan wawancara akhir terhadap guru-guru sekolah dasar di SD Negeri 35 Parepare.
2. Pemahaman guru-guru sekolah dasar di SD Negeri 35 Parepare tentang pembuatan media pembelajaran yang keratif, efektif dan menarik tidak harus mahal terbukti dari bahan-bahan yang digunakan pada kegiatan ini yaitu koran dan kertas karton.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Rektor Universitas Negeri Makassar Prof. Dr. Husain Syam, M.TP atas arahan dan pembinaannya selama proses kegiatan Pengabdian Masyarakat berlangsung. Demikian pula ucapan terimakasih disampaikan kepada Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UNM dan Kepala Sekolah UPTD Negeri 35 Parepare, yang telah memberi fasilitas, melakukan monitoring dan meng-evaluasi kegiatan PKM hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.