



Urgensi Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SDN 1 Cihampelas

Uswatun Hasanah¹, Wafa Lisanul Mardhiyyah², Azka Rosihin Imani³, Ridwan Priyansyah⁴, Hamdan Sugilar⁵

¹ Pendidikan Fisika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: uswatuny12i@gmail.com

² Matematika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: wafalisanul@gmail.com

³ Ilmu Hadits, Fakultas Ushuluddin, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: azkarosih@gmail.com

⁴ Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: Buyaridwan1@gmail.com

⁵ Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: hamdansugilar@uinsgd.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan mengenai urgensi media belajar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan siswi di SDN Cihampelas. Metode pada pengabdian kepada masyarakat yang diterapkan mengikuti panduan dari Lembaga Pusat Pengabdian Masyarakat (LP2M) UIN Sunan Gunung Djati Bandung, yang dikenal sebagai Pengabdian berbasis pemberdayaan masyarakat (Sisdamas) Moderasi Beragama yakni, dengan observasi dan wawancara secara langsung kepada masyarakat di desa Mekarmukti kecamatan Cihampelas kabupaten Bandung Barat. Salah satu komponen yang sangat penting dalam pendidikan adalah proses pembelajaran yang terjadi, karena jika proses pembelajaran yang dilakukan itu baik dan sesuai dengan apa yang diinginkan oleh peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi selama proses pembelajaran maka hal itu dapat berdampak baik pula bagi pendidikan. Hasil yang didapat para siswa kelas 3 A, 4 A, dan 5 A lebih senang terhadap metode pembelajaran dengan media permainan. Pengabdian ini dapat disimpulkan bahwa Proses belajar mengajar dikelas tidak bisa langsung menerapkan pemberian materi karena akan membuat siswa jenuh, sehingga yang dilakukan pertama kali di kelas adalah membangun hubungan baik (keharmonisan) antara siswa dan guru. jika sudah bisa membangun hubungan baik maka proses belajar mengenai materi akan lebih mudah diterima siswa.

Kata Kunci: Belajar, Media, Pengabdian.

Abstract

This research aims to explain the urgency of learning media in increasing the learning motivation of pupils and students at SDN Cihampelas. The method of community service implemented follows the guidelines of the Community

Service Center Institute (LP2M) UIN Sunan Gunung Djati Bandung, which is known as Community Empowerment-based Service (Sisdamas) Religious Moderation, namely, by direct observation and interviews with the community in Mekarmukti village, Cihampelas sub-district West Bandung district. One very important component in education is the learning process that occurs, because if the learning process is carried out well and in accordance with what the students want so that it can increase motivation during the learning process then this can also have a good impact on education. The results obtained were students in classes 3 A, 4 A, and 5 A preferred learning methods using game media. This dedication can be concluded that the teaching and learning process in class cannot directly apply the material provided because it will make students bored, so the first thing to do in class is to build good relationships (harmony) between students and teachers. If you can build good relationships, the process of learning about the material will be easier for students to accept.

Keywords: Study, Media, Dedication.

A. PENDAHULUAN

Pada dasarnya, pendidikan merupakan suatu usaha terencana sebagai wadah mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran yang baik supaya siswa atau peserta didik dapat mengembangkan potensi mereka secara aktif dalam berbagai hal, seperti dalam hal spiritual keagamaan, akhlak mulia, kecerdasan, pengendalian diri, keterampilan dan kepribadian. Hal ini sebagaimana telah dijelaskan didalam UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2000. Sedangkan Ki Hajar Dewantara sebagai Bapak Pendidikan Nasional Indonesia mengatakan bahwa pendidikan merupakan tuntutan dalam tumbuh kembang serta kehidupan, yang dimaksud dengan tuntutan yaitu anak-anak dituntut dalam segala kodrat supaya mereka mampu mencapai keselamatan serta kebahagiaan setinggi-tingginya sebagai manusia dan anggota masyarakat.

Perlu diketahui bahwa salah satu komponen yang sangat penting dalam pendidikan adalah proses pembelajaran yang terjadi, karena jika proses pembelajaran yang dilakukan itu baik dan sesuai dengan apa yang diinginkan oleh peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi mereka selama proses pembelajaran maka hal itu dapat berdampak baik pula bagi pendidikan yang ada di Indonesia.

Pelaksanaan proses pembelajaran dapat diarahkan dan direalisasikan melalui berbagai cara, diantaranya adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Ini berarti bahwa media pembelajaran tersebut adalah hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Seorang Insinyur dari Amerika B. Fuller (dalam Aristo Rahadi, 2003:2) mengatakan bahwa media telah menjadi "Orang Tua Ketiga" bagi anak setelah guru sebagai orang tua kedua. Hal ini memperlihatkan bahwa media telah menunjukkan keunggulannya membantu para guru dan staf pengajar dalam

menyampaikan pesan pembelajaran serta lebih cepat dan lebih mudah ditangkap oleh siswa. Sehubungan dengan hal itu, peran media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran dimana dalam perkembangannya saat ini media bukan lagi dipandang sekedar alat bantu tetapi merupakan bagian integral dalam sistem pendidikan dan pembelajaran.

Media pembelajaran menurut (Hasan, 2021) dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Proses pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan psikologis peserta didik pada berbagai tingkatan usia. Proses pembelajaran akan lebih efektif dan berhasil jika pendidik mampu untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan jenjang usia peserta didik serta lokasi atau daerah tempat tinggal peserta didik.

Adapun hasil observasi dan wawancara kami di SDN 1 Cihampelas menunjukkan bahwa peserta didik kurang bersemangat dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan faktor-faktor lain yang mempengaruhi seperti halnya pembelajaran daring pada saat Covid-19 dimana peserta didik kurang diperhatikan dalam proses belajar karena keterbatasan ruang dan waktu yang menjadikan proses belajar mengajar dan penerapan media pembelajaran tidak efektif.

Sejalan dengan apa yang telah diuraikan diatas maka kami mencoba menerapkan media pembelajaran yang bertujuan untuk mengembalikan semangat peserta didik dalam proses belajar peserta didik di SDN 1 Cihampelas khususnya di kelas 3A, 4A, dan 5A. Media pembelajaran yang kami terapkan adalah media pembelajaran berbasis visual dan serbaneka.

Menurut Rima (2016: 21), media visual merupakan media yang memiliki unsur utama berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Dengan penyajian yang sedemikian menarik, maka media visual dapat mempermudah pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran.

- 1) Menurut Rusman (2017:228-230), beberapa jenis-jenis media visual adalah sebagai berikut: Gambar Mati/Diam Gambar mati atau disebut pula gambar diam adalah gambar-gambar yang disajikan secara fotografik.
- 2) Media Grafis: Media grafis didalamnya grafik, bagan, diagram, poster, dan kartun. Media grafis adalah media pandang dua dimensi yang dirancang secara khusus untuk mengkomunikasikan pembelajaran (bukan fotografik). Grafik merupakan gambar sederhana untuk menggambarkan data kuantitatif yang akurat dan

mudah dimengerti. Diagram adalah gambaran sederhana yang dirancang untuk memperhatikan tentang hubungan tata kerja dari suatu benda.

- 3) Model dan Realia: Realia dan model adalah alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung. Realia merupakan model objek nyata dari suatu benda. Siswa belajar secara langsung dari objek yang sedang dipelajari. Proses belajar yang dikembangkan dapat mengakomodasi tentang pembelajaran berbasis pengalaman.

Menurut Yudhi (2012) Kelebihan dan kekurangan media visual dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. Kelebihan media visual

- 1) Repeatable, dapat dibaca berkali-kali dengan menyimpannya atau melipatkannya.
- 2) Analisa lebih tajam dapat membuat orang benar-benar mengerti isi berita dengan analisa yang lebih mendalam dan dapat membuat orang berfikir lebih spesifik tentang isi tulisan.

2. Kekurangan media visual

- 1) Lambat, dan kurang praktis
- 2) Tidak adanya audio, media visual hanya berbentuk tulisan tertentu tidak dapat didengar. Sehingga kurang mendetail materi yang disampaikan.
- 3) Visual yang terbatas, media ini hanya dapat memberikan visual berupa gambar yang mewakili isi berita.
- 4) Produksi, biaya produksi cukup mahal karena media cetak harus mencetak dan mengirimkannya sebelum dapat dinikmati oleh masyarakat.

Sedangkan media serbaneka, Kemendikbud menjelaskan media serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh media serbaneka di antaranya adalah papan tulis, media tiga dimensi, realita, dan sumber belajar pada masyarakat.

1. Papan (board) yang termasuk dalam media ini diantaranya : papan tulis, papan buletin, papan flanel, papan magnetik, papan listrik, dan papan paku.
2. Media tiga dimensi diantaranya : model, mock up, dan diorama.

3. Realita adalah benda-benda nyata seperti apa adanya atau aslinya. contoh pemanfaatan realita misalnya guru membawa kelinci, burung, ikan atau dengan mengajak peserta didik langsung ke lengkungan sekolah.
4. Sumber belajar pada masyarakat diantaranya dengan karya wisata dan berkemah

Berdasarkan uraian tersebut, maka kami menerapkan dua media pembelajaran yaitu media visual dan serbanekaserbaneka mengungkapkan apakah dengan menerapkan dua media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan antusias dan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran di SDN 1 Cihampelas. Dengan penerapan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan antusias dan semangat serta tingkat pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

B. METODE PENGABDIAN

Metode pengabdian kepada masyarakat yang kami terapkan mengikuti panduan dari Lembaga Pusat Pengabdian Masyarakat (LP2M) UIN Sunan Gunung Djati Bandung, yang dikenal sebagai Pengabdian berbasis pemberdayaan masyarakat (Sisdamas) Moderasi Beragama yang terdiri dari IV Siklus. Para peserta KKN dari kelompok 253, memulai proses ini dengan melakukan observasi dan wawancara langsung (Gumelar, A.A., dkk, 2021:33) di Desa Mekarmukti, Kecamatan Cihampelas, Kabupaten Bandung Barat, khususnya di Dusun II yang terbagi menjadi 3 (tiga) RW, yaitu RW 03, RW 04, dan RW 10.

Tujuan dilakukannya observasi dan wawancara langsung adalah untuk berkoordinasi dengan pihak desa, aparat desa, tokoh masyarakat, dan tokoh agama terkait perizinan, masalah yang dihadapi, potensi yang belum dimanfaatkan, dan kebutuhan serta harapan masyarakat terhadap mahasiswa yang melakukan KKN. Upaya ini bertujuan untuk memanfaatkan sumber daya lingkungan dan masyarakat secara maksimal guna mendukung program-program berkelanjutan (Mardhanita, D.C., dkk, 2021:95) yang sesuai dengan visi Desa Mekarmukti, yang dikenal sebagai MOTEKAR (Maju, Profesional, Tangguh, Kreatif, dan Religius).

Selama penelitian ini, mahasiswa terlibat aktif dalam membantu berbagai kegiatan yang dilakukan masyarakat serta memberikan kontribusi dalam berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan (Yuliani. Dkk., 2021:25) di SDN 1 Cihampelas. Di sekolah tersebut, media pembelajaran yang mahasiswa terapkan berbasis visual dan serbaneka untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran Matematika di kelas 3A, IPAS di kelas 4A, dan PAI di kelas 5A. Kami juga melakukan pengamatan terhadap motivasi belajar siswa saat mereka menggunakan media pembelajaran tersebut.

Analisis berbasis observasi dan wawancara adalah metodologi penelitian yang digunakan dalam pemberdayaan masyarakat. Selain itu, selama pelaksanaan KKN berbasis pemberdayaan masyarakat (Sisdamas) pengumpulan informasi dilakukan

menggunakan observasi partisipatif. Menurut Susan Stainback (1988:227), observasi partisipatif adalah melihat perilaku masyarakat, mendengarkan sudut pandang mereka, dan ikut serta dalam aktivitas mereka. Peserta KKN kelompok 253 ikut terlibat dalam perancangan program dan sosialisasi kepada paguyuban, tokoh masyarakat, tokoh agama, serta masyarakat di Dusun II. (Gumelar, A.A., dkk, 2021:33).

Program tersebut kemudian dilaksanakan sesuai dengan jadwal kegiatan yang telah disusun selama lebih dari sebulan (40 hari). Untuk membantu anggota kelompok dalam memahami keuntungan dan kerugian pelaksanaan program, setiap program yang telah selesai ditinjau serta dievaluasi tujuannya adalah untuk meningkatkan kinerja program KKN ke depannya dan mengurangi kekurangan yang ada saat ini (Gumelar, A.A., dkk, 2021:33).

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pengabdian yang merupakan salah satu tridarma perguruan tinggi yang dilakukan dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini dilaksanakan di Desa Mekarmukti, Kecamatan Cihampelas, Kabupaten Bandung Barat yang mencakup RW 03, RW 04, dan RW 10. Waktu pelaksanaan kegiatan dimulai dari hari Selasa tanggal 11 Juli 2023 sampai hari Sabtu tanggal 19 Agustus 2023. Kegiatan KKN Sisdamas Moderasi Beragama berdasarkan peraturan dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) ini terdiri dari 4 siklus (tahapan), yaitu Refleksi atau Pemetaan Sosial, Penyusunan Program, Pelaksanaan Program, serta Evaluasi dan Pelaporan.

1. Siklus I: Refleksi atau Pemetaan Sosial

Tahap refleksi atau pemetaan sosial merupakan siklus pertama dari kegiatan KKN Sisdamas Moderasi Beragama yang dilaksanakan di desa Mekarmukti pada tanggal 11 Juli hingga 19 Agustus 2023. Pada tahap kegiatan pemetaan sosial ini mahasiswa melaksanakan kegiatan awal yaitu mengadaptasi diri dengan masyarakat dan mengajak masyarakat untuk mengidentifikasi hal-hal yang berkaitan dengan masyarakat dan mahasiswa KKN.

Pada kegiatan pemetaan sosial ini diawali dengan mahasiswa melakukan silaturahmi kepada warga terutama di lingkungan sekitar posko, ketua RT, ketua RW, tokoh masyarakat, dan tokoh agama yang dilakukan setelah selesainya kegiatan pembukaan di Kantor Desa Mekarmukti. Silaturahmi yang dilakukan difokuskan pada diskusi dan menanyakan hal-hal yang telah dirancang yaitu kondisi warga dan lingkungannya, hambatan dan masalah yang terjadi, kebutuhan, potensi yang dimiliki masyarakat sekitar, dan harapan masyarakat terhadap mahasiswa yang melaksanakan pengabdian.

Hal ini bertujuan agar kegiatan pengabdian yang dilakukan tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan dan sesuai yang diharapkan oleh masyarakat di Desa Mekarmukti. Adapun yang didapat dari pemetaan sosial pada bidang pendidikan

yaitu mengenai kurangnya semangat dalam bersekolah karena sudah terbiasa beberapa tahun sebelumnya hanya di rumah saja khususnya anak usia SD. Harapan warga dari bidang pendidikan ini yaitu agar mahasiswa KKN dapat membantu kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membangkitkan semangat belajar anak terutama di Lembaga sekolah.

2. Siklus II: Penyusunan Program

Dalam menjalankan program ini, dibutuhkan keterlibatan pihak sekolah terutama di SDN 1 Cihampelas yang menjadi titik fokus dalam menerapkan media pembelajaran yang sesuai sehingga anak-anak terutama di Desa Mekarmukti bisa kembali semangat untuk menuntut ilmu dengan baik. Penyusunan program dilakukan pada tanggal 17 Juli 2023 di kantor guru SDN 1 Cihampelas bersama dengan Kepala Sekolah dan jajarannya.

Media pembelajaran yang dipilih adalah visual dan serbaneka yang bertujuan untuk membantu siswa lebih memahami materi yang ada. Media pembelajaran berbasis visual dipilih dengan memberikan gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang ada. Sedangkan media pembelajaran berbasis serbaneka dilakukan dengan menulis maupun menggambar di papan tulis serta dengan media realita yang ditunjukkan langsung pada benda nyatanya seperti struktur pohon. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan siswa lebih aktif dalam mencari tahu hal-hal yang sesuai dengan materi yang diberikan, lebih berani untuk menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan, serta semangat dalam belajar dengan diselipkan permainan-permainan yang mendukung pembelajaran dan pengetahuan siswa.

3. Siklus III: Pelaksanaan Program

Hasil dari diskusi bersama, diberikan tiga kelas untuk dijadikan wadah dalam melaksanakan program ini, yaitu kelas 3A, 4A, dan 5A dengan mata pelajaran IPAS dan PAI di hari Selasa, pelajaran matematika di hari Selasa dan Rabu. Kegiatan belajar mengajar ini dilakukan selama 3 pekan berturut-turut dengan mengikuti jadwal kelas yang ada yang dimulai tanggal 25 Juli 2023 sampai 08 Agustus 2023. Setiap pekan jadwal sekolah bergilir antara jadwal pagi yaitu pukul 07.00 dan siang 11.20, maka jadwal mengajar di pekan pertama adalah siang, pekan kedua adalah pagi, dan pekan ketiga yaitu penutupan di jadwal siang.

Tahapan mengajar dibagi menjadi 3 tahap, yaitu pematerian, lalu evaluasi materi dengan memberi latihan soal kepada siswa, dan yang terakhir adalah refreshing dengan game terkait. Tahap mengajar ini diperlukan supaya siswa tidak merasa bosan, mengantuk, ataupun lelah karena asupan materi pembelajaran yang terus menerus, serta agar siswa memahami bahwa dalam belajar dan menuntut ilmu merupakan hal yang menyenangkan. Sikap belajar adalah suatu perasaan senang atau tidak senang, perasaan setuju atau tidak

setuju, atau perasaan suka atau tidak suka terhadap pendidik, tujuan, materi, tugas tugas , dan yang lainnya (sabri Alisuf, 2002).

4. Siklus IV: Evaluasi dan Pelaporan

Pada tahap evaluasi dan pelaporan ini mahasiswa melakukan penilaian terhadap kelas masing-masing yang mencakupi target yang tercapai dan kondisi siswa setelah dilakukannya belajar mengajar. Setelah dilakukannya penilaian oleh mahasiswa, maka dilakukan pelaporan kepada pihak sekolah terutama wali kelas dan kepala sekolah untuk menyampaikan progres dan evaluasi setiap kelasnya. Pelaporan ini dilakukan sebagai bahan pembelajaran mahasiswa dalam mengajar serta peluang untuk para guru untuk menyempurnakan hal-hal terkait terutama dalam media pembelajaran di sekolah.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (Sisdamas) Berbasis Moderasi Beragama yang dilakukan di Desa Mekarmukti, Kecamatan Cihampelas, Kabupaten Bandung Barat terutama di Dusun II (RW 03, RW 04, dan RW 10

). Para peserta KKN Kelompok 253 memulai kegiatan pengabdian dengan cara bersosialisasi dan silaturahmi kepada para tokoh agama, Pengurus IRMA, serta masyarakat setempat di Dusun II terutama di RW 03 yang merupakan lokasi posko KKN Kelompok 253. Setiap RW di dusun II terdiri dari beberapa RT yang bertugas untuk memimpin serta mensejahterakan warganya. Di RW 03 beberapa mahasiswa bersilaturahmi kepada Ketua RT 01, yaitu Bapak Wahyani, Ketua RT 02, yaitu Bapak Teten dan di RW 04 bersilaturahmi dengan Ketua RT 03, yaitu Bapak Agus Otot. Sedangkan di RW 10 sering dilakukan diskusi dengan Paguyuban Sasak Saboer, Saboer Pdajaran, dan keluarga besar pemuda sasak saboer di rumah keluarga Ijazi untuk menanyakan beberapa hal terkait kondisi masyarakat, hambatan dan masalah yang terjadi, kebutuhan, potensi yang dimiliki masyarakat sekitar, dan harapan masyarakat terhadap mahasiswa yang melaksanakan pengabdian.

Berdasarkan informasi yang didapat dari hasil diskusi serta silaturahmi yang telah dilakukan pada siklus (tahap) I adalah sebagian besar warga masyarakat dan tokoh masyarakat mengeluhkan tentang kurangnya semangat belajar anak-anak setelah terjadinya perubahan sistem pembelajaran jarak jauh (daring) di rumah menjadi pembelajaran tatap muka langsung di sekolah. Hal ini menjadi perhatian penting bagi para mahasiswa KKN untuk membantu pembelajaran sesuai dengan kebutuhan anak-anak, yaitu menerapkan media pembelajaran di SDN 1 Cihampelas.

Program pengajaran yang dilakukan di SDN 1 Cihampelas ini disusun berdasarkan keinginan pihak sekolah dan kemampuan mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar. Penyusunan ini menitikfokuskan pada penerapan media

pembelajaran yang disesuaikan pada tingkatan anak-anak dan kondisi kelas sehingga mampu lebih mudah dilaksanakannya kegiatan ini.

Para mahasiswa mengidentifikasi dan mencocokkan masalah yang diberikan oleh para guru yang bersangkutan dengan kondisi kelas masing-masing, yaitu kelas 3A, 4A, dan 5A yang di mana akan adanya perbedaan sikap dan penyesuaian dengan mata pelajaran yang diberikan pula. Proses ini dilakukan di hari pertama kegiatan belajar mengajar yaitu hari Selasa tanggal 25 Juli 2023 yang dilakukan oleh masing-masing dua mahasiswa di setiap kelasnya.

Proses belajar mengajar dikelas tidak langsung menerapkan pemberian materi karena akan membuat siswa jenuh, sehingga yang dilakukan pertama kali di kelas adalah klasikal anak dengan cara membaca asmaul husna, murajaah surat-surat pendek, kemudian berkenalan satu per satu antara siswa dan pengajar yaitu mahasiswa. Agar tidak membosankan, perkenalan yang dilakukan tidak hanya dengan menyebutkan nama maupun identitas lainnya, namun proses ini dilakukan dengan cara menyelipkan permainan agar bisa terjalin koneksi antara siswa dan mahasiswa, yaitu dengan bernyanyi, melatih kefokusan siswa, dan memberikan teguran bagi yang tidak fokus dengan disuruh bernyanyi di depan. Selain melatih kefokusan, kegiatan ini juga dilakukan untuk melatih mental keberanian siswa dalam berinteraksi dengan orang baru dalam kehidupan bersekolahnya.

Setelah melihat siswa begitu antusias dalam melakukan permainan fisik (ice breaking) seperti bernyanyi, menari, dan olahraga otak dengan fokus pada ucapan pengajar, maka dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan adanya hal baru dalam kegiatan pembelajarannya. Siswa juga lebih senang ketika pengajar memberikan hal yang menarik dalam pemberian materi pembelajaran, seperti berupa gambar sketsa, ilustrasi suatu permasalahan, juga hal yang bersifat mengasah kekreatifan anak.



Gambar 1 kegiatan belajar mengajar Matematika di kelas 3A

Pada siswa-siswi di kelas 3A yang berfokus pada mata pelajaran Matematika, siswa lebih senang membahas proses penyelesaian masalah operasi matematika (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian) dengan media pembelajaran berbasis serbaneka yang menyenangkan, seperti mengerjakan bersama, mengerjakan di papan tulis, dan menyelipkan permainan dengan sanksi mengerjakan salah satu operasi matematika tersebut. Selain operasi matematika, materi yang dibahas adalah bilangan matematika yang bersifat besar, membandingkan bilangan, mengurutkan bilangan, dan melengkapi bilangan agar sesuai dengan susunannya.



Gambar 2. kegiatan belajar mengajar IPAS di kelas 4A

Pada siswa-siswi di kelas 4A materi pelajaran yang kita pilih difokuskan pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pada awal pembelajaran kami melakukan stimulus terlebih dahulu yaitu dengan ice breaking yang bertujuan untuk melatih kefokuskan para siswa sebelum pembelajaran dimulai. Setelah melihat antusias para siswa dalam kegiatan stimulus ini, maka tahap selanjutnya adalah melakukan kegiatan inti dengan pemberian pretest materi Bagian-bagian Tumbuhan dan Perubahan Kalor yang telah disiapkan untuk mengetahui pengetahuan awal para siswa pada materi yang akan diajarkan di mata pelajaran IPAS. Pretest yang diujikan menerapkan media pembelajaran berbasis visual dimana para siswa diberikan lembar kerja pretest yang berisi gambar pohon dan siswa diminta untuk menulis bagian-bagian tumbuhan pada kolom yang telah disediakan. Sedangkan untuk pretest perubahan kalor siswa diminta untuk menggambar perubahan wujud yang terjadi ketika suatu benda digabungkan dengan wujud yang berbeda.

Setelah siswa selesai mengerjakan soal pretest, tahap selanjutnya di hari tersebut dan di pertemuan selanjutnya adalah menjelaskan materi bagian-bagian tumbuhan serta perubahan kalor dengan dibarengi permainan serta quiz menggunakan media pembelajaran berbasis serbaneka. Pada media pembelajaran ini siswa diminta untuk mengerjakan isian titik-titik yang telah ditulis dipapan tulis setelah mereka berhasil memenangkan permainan yang diberikan. Selama proses

pembelajaran berlangsung para siswa sangat antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran IPAS.



Gambar 3. kegiatan belajar mengajar PAI di kelas 5A

Sedangkan pada siswa-siswi di kelas 5A yang berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), siswa lebih senang membahas mengenai kehidupan sehari-hari seorang muslim dengan cara mempraktekan secara langsung. Kegiatan ini sangat baik untuk menerapkan tauhid anak yang sudah mulai beranjak remaja. Selain itu pula, kegiatan belajar ini dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran berbasis visual yaitu menunjukkan hal-hal yang berkaitan dengan iman dan ibadah seperti sholat, mengaji, dsb.

Kegiatan-kegiatan sederhana ini sangat berpengaruh pada proses dan semangat belajar anak dan menghasilkan pembelajaran yang efektif dan terstruktur sesuai dengan kemampuan siswa dalam mencerna suatu materi sesuai dengan usianya, sehingga siswa tidak takut akan suatu pelajaran maupun pada sekolah itu sendiri. Siswa akan merasakan senangnya waktu sekolah tanpa menghiraukan rasa jenuh dan waktu kepulangan tiba.

Penggunaan media pembelajaran berbasis visual dan serbaneka yang diterapkan di SDN 1 Cihampelas pada kelas 3A, 4A, dan 5A sangat memberikan motivasi belajar siswa karena antusias dan semangat belajar para siswa selama proses pembelajaran berlangsung jika dibandingkan tanpa menggunakan media pembelajaran ini, sehingga media pembelajaran berbasis visual dan serbaneka sangat cocok digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara serta pelaksanaan pembelajaran di kelas yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Proses belajar mengajar di kelas tidak bisa langsung menerapkan pemberian materi karena akan membuat siswa jenuh, sehingga yang dilakukan pertama kali di kelas adalah membangun

hubungan baik (keharmonisan) antara siswa dan guru, yaitu dengan melakukan ice breaking pada awal pembelajaran yang bertujuan untuk melatih konsentrasi serta semangat belajar para siswa.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam terlaksananya proses pembelajaran dikelas terutama dikelas 3A, 4A, dan 5A pada mata pelajaran Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dan Pendidikan Agama Islam (PAI). Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran berbasis visual dan serbaneka, di mana media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran. Setelah penggunaan media pembelajaran ini, para siswa sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga, penggunaan media pembelajaran berbasis visual dan serbaneka ini sangat cocok digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN 1 Cihampelas.

2. Saran

Dalam penyusunan artikel sebaiknya didasarkan pada beberapa sumber rujukan agar informasi yang disampaikan tersusun dengan rapih dan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Kelompok kami mengalami kesulitan dalam proses penyusunan artikel ini karena terdapat miskomunikasi antar anggota kelompok. Sehingga untuk para peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjaga komunikasi yang baik antar anggota kelompok serta dapat mengembangkan kembali penelitiannya yang masih berkaitan dengan penelitian yang kami lakukan.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Andi, A. (2021). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA . Jurnal riset pendidikan dasar,, 54-61.
- Ekayani, Putu. "Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa." Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja 2.1 (2017): 1-11.
- Gumelar, A. A. (2021). Kkn Sisdamas: Maksimalisasi Pemberdayaan Masyarakat dan Merdeka Belajar dalam Unit Pendidikan di Desa Cimuncang. *PROCEEDINGS UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG*, 1(54), 31-39.
- Hidayati, dkk. (2023). Manajemen Strategik Kepala Sekolah Dengan Menerapkan Media Pembelajaran Serbaneka untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa (studi SMP Muhammadiyah 25 Rantauprapat). Jurnal EduTech Vol. 9 No. 1 Maret 2023. (87).
- Junaedi, Ifan. "Proses pembelajaran yang efektif." JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research) 3.2 (2019): 19-25.

- Mardhanita, D. C. (2021). Sosialisasi Pengelolaan Sampah Plastik sebagai Upaya Mengurangi Kebiasaan Membuang Sampah ke Sungai di Kampung Cilaku. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(54), 92-101.
- Musanna, Al. "Indigenisasi Pendidikan: Rasionalitas Revitalisasi Praksis Pendidikan Ki Hadjar Dewantara." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 2.1 (2017): 117-133.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.
- Rohmawati, Afifatu. "Efektivitas pembelajaran." *Jurnal pendidikan usia dini* 9.1 (2015): 15-32.
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: kencana. 228-230.
- Yuliani, Y. S. (2021). Optimalisasi Pembinaan di Tk Pesona Maladina Desa Nagreg Kendan Kecamatan Nagreg. . *PROCEEDINGS UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG*, 1(54), 23-30.