

MEDIA PEMBELAJARAN MINIATUR RUMAH ILMU (*SCIENCE HOUSE*); PENDAMPINGAN DAN PELATIHAN PADA GURU di UPTD SDN SOCAH III BANGKALAN

Zainal Arifin¹, Mariyatul Kiptiyah^{2*}, Rendra Sakbana³, Moh. Hafidz⁴, Sakrim⁵, Bagus Imam Faisal⁶

*Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP PGRI Bangkalan,
Jl. Soekarno Hatta no.52 Bangkalan*

* Penulis Korespondensi : mariyatulkptiyah@stkipgri-bkl.ac.id

Abstrak

Program pengabdian ini dilaksanakan di UPDT SDN Socah III Bangkalan, dengan tujuan: (1) dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat/merancang media pembelajaran (2) menumbuhkan motivasi siswa melalui media yang diterapkan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran dapat menyingkat waktu. Artinya, pembelajaran dengan menggunakan media dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal yang baru dan asing bagi siswa. langkah-langkah yang digunakan pada program ini diantaranya: Metode Ceramah, diskusi, latihan dan pendampingan pembuatan media, latihan dan presentasi penggunaan media untuk mengetahui respon guru sebagai peserta kegiatan pelatihan dan pendampingan ini, dan evaluasi media. Pelatihan dan pendampingan dalam bentuk Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran miniature rumah Ilmu yang dilaksanakan dengan memberikan pelatihan dan pendampingan pembuatan kepada para guru SD di UPTD SDN Socah III Bangkalan. Pada akhir kegiatan pengabdian diadakan refleksi kegiatan, hal tersebut dilaksanakan untuk mengetahui ketercapaian target indikator yang telah direncanakan. kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 24, 29, dan 30 Maret 2023.

Kata kunci: *Pelatihan, Pendampingan, dan Rumah ilmu*

Abstract

This program is held in UPDT SDN Socah III Bangkalan, the aims of this program are: (1) to increase the teacher creativity in making/designing learning media. (2) to foster the students motivation through the media applies by teacher. The use of learning media can save time. That is, learning by using media can simplify problems, especially in conveying things that are new and foreign to students. The steps used in this program include: Methods Lectures, discussions, exercises and assistance in making media, training and presentations on the use of media to find out the teacher's response as participants in these training and mentoring activities, and media evaluation. Training and mentoring in the form of training and assistance in making miniature learning media for the house of knowledge, which is carried out by providing training and assistance to the elementary teacher at UPTD SDN SOCAH III Bangkalan. At the end of the service activity, there is a reflection, This is carried out to determine the achievement of the target indicators that have been planned. This activity was carried out on March 24, 29 and 30, 2023.

Keywords: *Training, Mentoring, and science house*

1. PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran, media merupakan unsur penting untuk pahami oleh para guru. Para guru dituntut untuk memahami karakter siswa mereka, dan dituntut untuk menumbuhkan semangat serta motivasi siswa. seperti yang disampaikan oleh H.M Arifin bahwa guru dituntut untuk terampil/kreatif dalam mengajar, hal itu merupakan salah satu upaya guru untuk menstransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik, karena hal itu dapat mengatasi kebosanan siswa dalam belajar, sehingga tercipta suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan.” (dalam Nurfadhilah, dkk: 2021) dan salah satunya dengan adanya media pada proses belajar dan mengajar di dalam kelas. Pembelajaran yang aktif dapat terjadi dengan adanya bantuan media. Namun pada kenyataannya media yang ada kurang dimanfaatkan oleh guru. Hal ini merupakan salah satu faktor yang mengakibatkan kebosanan siswa pada saat belajar. Kondisi ini menjadi permasalahan yang terus berkelanjutan, karena guru kurang melakukan inovasi terutama dalam pengadaan media pembelajaran

Seperti yang disampaikan oleh Tafano (dalam Nurfadhilah, dkk. 2021) yang menyatakan bahwa dengan adanya media siswa

akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara, dan berimajinasi semakin terangsang. Istilah media merupakan bahasa latin yang berbentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. sedangkan makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi dapat disebut sebagai komunikasi. Seperti yang kita ketahui bahwa proses belajar dan mengajar pada dasarnya merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran. Tidak semua media pendidikan adalah media pembelajaran, tetapi semua media pembelajaran pasti termasuk media pendidikan (Depdiknas, 2003).

Depdikbud (dalam Nurfadhilah, dkk. 2021) menegaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa. Di samping itu penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat menyingkat waktu. Artinya, pembelajaran

dengan menggunakan media dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal yang baru dan asing bagi siswa. Dari beberapa hal yang diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

Dengan adanya media, maka proses pembelajaran di dalam kelas akan lebih efektif, karena dengan media para pengajar/guru dapat mengimplementasikan pembelajaran lebih efektif. Dalam pendampingan dan pelatihan ini, guru-guru akan diajarkan dan didampingi untuk pembuatan media pembelajaran miniatur rumah ilmu.

2. BAHAN DAN METODE

Sasaran pengabdian ini adalah guru di UPTD SDN Socah III Bangkalan. Pelatihan dan pendampingan dalam bentuk Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran miniature rumah Ilmu yang dilaksanakan dengan memberikan pelatihan dan pendampingan pembuatan kepada para guru SD sehingga guru mampu mengajar siswa dengan kreatif dan menyenangkan. Adapun langkah-langkah kegiatan ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Para peserta diberikan materi mengenai rumah ilmu, dalam hal ini pemateri menggunakan metode ceramah. Metode ceramah digunakan ketika narasumber (Tim PKm) menjelaskan terkait Materi (Subawa, 2021)
2. Tim PKm melakukan tanya jawab dengan para guru mengenai hal –hal yang perlu di diskusikan. Metode tanya jawab/diskusi digunakan ketika terdapat hal yang kurang dimengerti oleh peserta / guru terkait yang telah disampaikan oleh narasumber (Tim PKm) (Subawa, 2021).
3. peserta berlatih untuk membuat media pembelajaran “miniature ruma ilmu” dan di damping oleh tim PKm.
4. Peserta melakukan presentasi untuk memperoleh penilaian oleh peserta yang lain dan ujicoba kepada siswa
5. Hasil karya peserta akan dikumpulkan dan dianalisis untuk diberikan masukan dan perbaikan lanjutan.

Indikator ketercapaian PKM ini adalah 80% guru-guru sudah memahami dan dapat membuat media pembelajaran sendiri (Umbara et al., 2019)

Pada akhir kegiatan pengabdian diadakan refleksi kegiatan. Angraini et al., (2019) menyatakan kegiatan evaluasi dilakukan untuk melihat ketercapaian target indicator yang telah

direncanakan. Selanjutnya, tim pkm akan membuat laporan kegiatan pkm dengan mengakumulasi dan, menganalisis dan mendeskripsikan kegiatan dan data.

Pengusul (tim Pkm) melaksanakan program sesuai dengan arahan Kepala sekolah di UPTD SDN Socah III Bangkalan, yang memberikan waktu selama 3 Hari (dari tanggal 24, 29 dan 30 Maret 2023) dengan uraian kegiatan:

Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
Jum'at/24 Maret 2023	08.30 - selesai	Survei lapangan, mencari informasi/gambaran dan mencatat hal hal terkait program.
Rabu/29 Maret 2023	08.30 - selesai	Pelatihan dan pendampingan terkait media pembelajaran miniatur rumah ilmu.
Kamis/30 Maret 2023	08.30 - selesai	(lanjutan) pelatihan dan pendampingan. Diskusi media miniatur rumah ilmu Evaluasi terkait media miniatur rumah ilmu.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kurangnya minat siswa dalam belajar tidak terlepas dari peran guru dalam menggunakan media ketika proses pembelajaran berlangsung. Minat siswa dalam belajar tergantung dari kreativitas guru dalam memanfaatkan media yang disesuaikan dengan materi pelajaran. Cara guru dalam menggunakan media harus sesuai dengan materi pelajaran, dan sesuai dengan metode pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media yang dibuat belum tentu cocok atau sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Dalam hal ini guru harus lebih kreatif dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran yang ada.

pelaksanaan pembelajaran untuk siswa Sekolah Dasar sangatlah kompleks dan berkesinambungan yaitu tematik terpadu, pembelajaran yang berdasarkan tema, pendekatan Saintifik yang dikenal dengan pengalaman belajar pokok: menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan.

Media pembelajaran diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran agar terdapat efisiensi dan efektifitas dalam belajar. Jika dilihat dari arti kata, media merupakan kata “*medium*” yang memiliki arti sebagai perantara atau pengantar. Artinya media merupakan

perantara atau pengantar pesan dari orang pemberi informasi ke orang kedua sebagai penerima informasi tersebut. Sedangkan menurut para ahli lain, menggunakan istilah media pembelajaran sebagai “*teaching material*” atau instruksional material, artinya identik dengan pengertian keperagaan yang berasal dari kata “*raga*”, yaitu suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar dan yang dapat diamati melalui indera manusia.

Menurut Surachman (2013) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat secara umum sebagai berikut: (1) Memperjelas penyajian suatu pesan agar tidak terlalu bersifat verbal; (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti:

- (a) Obyek terlalu besar dapat digantikan dengan realita, gambar, film, video atau model;
- (b) Obyek yang kecil dibantu dengan proyektor micro, slide, video, gambar;
- (c) Gerak yang terlalu lambat atau cepat dapat dibantu dengan timelapse, highspeed fotografi, atau slow motion play back video;
- (d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi pada masalalu dapat ditampilkan lagi melalui rekaman film, video dan foto;
- (e) Obyek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram, dll;

- (f) Konsep yang terlalu luas dapat divisualkan dalam bentuk film, slide, gambar atau video;
- (g) Menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa.

Marisa (nd) juga menyampaikan bahwa dengan media semua bentuk informasi dapat tersampaikan, informasi yang disampaikan dimaksudkan untuk menarik perhatian banyak orang agar membeli suatu produk, memilih partai, atau memberikan sumbangan. Maksud dari penjelasn tersebut, bahwa dengan media, minat belajar dan motivasi para siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran meningkat. Selain itu, dengan media pembelajaran aka nada beberapa perubahan yang lebih baik diantaranya:

1. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif
2. Pembelajaran menjadi lebih konkret dan nyata.
3. Pembelajaran menjadi lebih konkret dan nyata.
4. Mendorong siswa belajar secara lebih mandiri.
5. Materi pembelajaran menjadi lebih terstandarisasi.
6. Belajar dan mengajar dengan memanfaatkan aneka sumber belajar.

Nugroho (2020) Pembelajaran menggunakan barang tiruan atau miniatur sebagai media pembelajaran yang nyata bertujuan menarik minat belajar mahasiswa. Media ini bertujuan menunjukkan bagian-bagian rumah yang sering kali belum dipahami mahasiswa saat menggambar rencana rumah tinggal. Dalam prosesnya ditujukan akan pemahaman perencanaan yang mahasiswa buat dan tidak hanya asal meniru hasil lainnya.

Penerapan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi keahlian yaitu teknik gambar bangunan, diharapkan dapat mengatasi kejenuhan mahasiswa dan menutup keterbatasan waktu dalam pertemuan saat proses pembelajaran pada mata kuliah konstruksi bangunan gedung untuk mencapai hasil maksimal. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menyalurkan pesan/ilmu yang di sampaikan oleh dosen kepada mahasiswa agar mudah dipahami dan dimengerti.



Gambar 1. Kegiatan di sekolah

5. KESIMPULAN

Program kepada masyarakat (PKM) melalui pelatihan dan pendampingan pembuatan media Miniatur Rumah Ilmu ini berhasil membantu dan menambah wawasan guru dalam mengembangkan kemampuan mereka membuat media. Untuk itu kegiatan ini dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan mengembangkan kemampuan guru, kreativitas dan kesadaran pentingnya media dalam pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih:

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada Ketua STKIP PGRI Bangkalan, Kepala Sekolah UPTD SDN SOCAH III Bangkalan, Kaprodi. Pendidikan guru SD, Ka.Prodi. Pendidikan Bahasa Inggris, Kepala Bagian UPPM STKIP PGRI Bangkalan, dan berbagai pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah membantu terlaksananya kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, L. M., Sudiarta, I. W., Qomariyah, N., Alaa, S., & Handayana, I. G. N. Y. 2019. *Peningkatan Kompetensi Komutasi Fisika dan Kimia Untuk Mahasiswa Program Studi Fisika FMIPA Universitas Mataram*. SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan. 2 (3), 37-41

- Hartono. Dkk. 2018. *Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Jurnal Tranformasi, Vol. 14 (2), 2018 : 139-147 p-ISSN 1858-3571 | e-ISSN 2580-9628
- Lesmana, Chandra. Dkk. 2018. *Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Guru Smp Negeri 1 Sungai Kakap*. Jurnal Al-Khidmah. <http://dx.doi.org/10.29406/al-khidmah.v1i2.1216>.
- Lubis, Baihaqi Siddik. Dkk. 2020. *Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash*. SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan. Volume 4, Nomor 1, November 2020. p-ISSN : 2614-5251, e-ISSN : 2614-526X
- Marisa. Nd. *Konsep Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. IDIK4010 Edisi2.
- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih2, Putri Rizky Ramadhania3, Umi Nur Sifa. 2021. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod III*. PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial. Volume 3, Nomor 2, Agustus 2021; 243-255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nugroho, Agung, Dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Alat Peraga Miniatur Rumah Bertingkat Sistem Bongkar Pasang Pada Mata Kuliah Konstruksi Bangunan Gedung III*. IJCEE Vol. 6 No 2 Desember 2020, Hal 84-89 ISSN 2598-2931
- Subawa, I Gede Bendesa. Dkk. 2021. *Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Untuk Guru-guru SMP Negeri 4 Singaraja*. Proceeding Senadimas Undiksha 2021. ISBN 978-623-7482-72-7
- Sukmanasa, Elly. Dkk. 2020. *Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran powtoon pada guru-guru di Lingkungan Gugus I Bogor Tengah Kota Bogor*. Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat Vol. 03 No. 03, Juli-September 2020 p-ISSN 2614-574X, e-ISSN 2615-4749 hal. 231-241
- Umbara, U., Rosyid, A., & Setiawan, D. L. (2019). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Flash Menggunakan Adobe Animate bagi Guru SMP di Kabupaten Kuningan*. Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 4(1), 93–104. <https://doi.org/10.30653/002.201941.84>