

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN "KATAK LONCAT" PADA PROSES PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 8

Siti Izza Mufidah

PPG, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No.5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: siti.izza.2331747@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um065.v4.i6.2024.24

Kata kunci

Implementasi
Media Pembelajaran
Minat Belajar

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang kemampuan guru untuk mengintegrasikan media pembelajaran katak loncat dan seberapa efektif itu dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Menggunakan studi kualitatif dengan informan kunci adalah guru IPS. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Setelah data dikumpulkan, data dianalisis dengan menggunakan teori versi Miles and Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, verifikasi, dan penarikan kesimpulan. Hasilnya menunjukkan bahwa minat peserta didik terhadap pembelajaran meningkat. Data yang dianalisis menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik menganggap media pembelajaran katak loncat lebih menarik dan menyenangkan daripada metode belajar yang lebih lama. Peserta didik menyatakan bahwa mereka senang dengan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Mereka juga menyatakan bahwa mereka lebih termotivasi untuk terus berpartisipasi dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, tulisan ini meningkatkan pemahaman praktek penggunaan media pembelajaran katak loncat dalam pembelajaran IPS di SMPN 23 Malang.

1. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif tersebut berupa interaksi yang terjadi antara guru dengan dengan peserta didiknya (Sudaningsih, 2020). Pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan akan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang telah ditetapkan sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan. Guru berusaha melakukan kegiatan pembelajaran secara sistematis dengan cara memanfaatkan segalanya untuk kepentingan pembelajaran. Satu harapan penting yang dilakukan guru disini adalah tentang bagaimana materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat dipahami oleh peserta didik seluruhnya (Pebrianti, 2019).

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan mengaplikasikan media pembelajaran demi terwujudnya tujuan tersebut. Menurut (Komalasari, 2019) media pembelajaran merupakan alat belajar yang memiliki peran penting pada suatu proses pembelajaran baik secara formal maupun non formal. Berbagai media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran dapat disesuaikan dengan kemampuan dan kapasitas guru sendiri dalam menggunakannya (Arijumiati, Istiningasih, & Setiawan, 2021).

Menurut (Sidiq & Syaripudin, 2022) Media pembelajaran termasuk kedalam alat peraga yang berfungsi dengan baik ketika media pembelajaran tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan membuat aktif para peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Guru dapat merancang media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa bosan, tidak mengantuk, dan dapat merangsang peserta didik untuk semanga dalam belajar,

dapat mencapai tujuan pembelajaran (Rosadi & Karimah, 2021). Penggunaan media pembelajaran berbentuk fisik diharapkan dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah disebutkan.

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yang berarti data dikumpulkan dalam bentuk gambar kata-kata, tidak ada digit yang digunakan untuk mengevaluasi penggunaan media pembelajaran oleh guru berdasarkan data dan peristiwa di lapangan. Pada artikel ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif untuk menggambarkan bagaimana guru menggunakan media pembelajaran di SMPN 23 Malang. Artikel ini juga menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data, serta analisis data menggunakan Miles dan Huberman yaitu: Pengurangan data, tampil data, dan pemeriksaan data.

3. Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk membuat fakta, ide, prinsip, atau prosedur tertentu terlihat lebih nyata atau konkret. Tujuan media pembelajaran adalah untuk membuat pengalaman pembelajaran lebih nyata, memotivasi, dan meningkatkan daya serap peserta didik dan daya ingat mereka saat belajar. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap pelajaran dan prosesnya. Jika media digunakan dengan benar, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan peserta didik termotivasi untuk mencintai apa yang mereka pelajari. Guru dapat menggunakan media dengan lebih baik dan tepat untuk menyampaikan materi pelajaran.

Menurut (Indriyani, 2019) media pembelajaran yang tepat sangat membantu peserta didik dalam proses belajar. Ini karena media pembelajaran dapat membantu guru menjelaskan apa yang akan dipelajari. Selain itu, media pembelajaran membantu komunikasi baik bagi komunikator maupun penerima. (Karo-Karo & Rohani, 2018) juga berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran secara umum adalah memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan beberapa hal di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat belajar yang digunakan untuk menunjukkan fakta, ide, prinsip, atau cara tertentu sehingga tampak lebih nyata atau nyata. Ini memungkinkan untuk membuat belajar lebih aktif, efektif, dan menyenangkan.

Media katak loncat adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang memberikan informasi singkat didalamnya. Pada pembelajaran IPS khususnya pada materi sejarah, media ini memiliki keunggulan dalam menyajikan konsep yang kompleks secara sederhana. Setiap amplop pada media katak loncat berisi informasi dan pertanyaan yang harus dicari oleh peserta didik, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan interaktif. Keberagaman topik yang dapat digunakan melalui media ini membuatnya menjadi pilihan yang menarik bagi guru.

Penggunaan media katak loncat didalam pembelajaran IPS memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman, partisipasi, dan minat peserta didik. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media katak loncat di kelas 8 SMPN 23 Malang, hasilnya menunjukkan adanya minat peserta didik pada pembelajaran IPS. Data wawancara menunjukan bahwa sebagian besar peserta didik merasa media katak loncat memberi mereka pengalaman belajar yang menarik serta menyenangkan daripada metode belajar konvensional yang diterapkan sebelumnya.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan, beberapa faktor yang mempengaruhi efektivitas media pembelajaran katak loncat meliputi kesiapan guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran, tersedianya sumber daya, serta dukungan pihak sekolah terhadap implementasi media dalam pembelajaran. Hasil analisis dan observasi yang telah dilakukan menunjukan sebagian besar peserta didik memberikan respon yang positif terhadap penggunaan media pembelajaran katak loncat. Mereka merasa lebih berminat terhadap pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta merasa termotivasi untuk mau terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Peningkatan minat peserta didik pada pembelajaran IPS setelah digunakannya media katak loncat disebabkan karena sifat menarik dari kartu-kartu yang ada didalam amplop berisi informasi dimana peserta didik harus menjawabnya berdasarkan pertanyaan yang telah disediakan. Hal tersebut dapat memicu rasa ingin tahu dan minat peserta didik terhadap pembelajaran.

Tingkat keberhasilan penggunaan media pembelajaran katak loncat ini tergantung pada kemampuan guru dalam mengintegrasikannya secara efektif. Program pelatihan dan pengembangan bagi guru dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam merancang berbagai media pembelajaran dengan cara yang kreatif dan inovatif serta dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Seorang guru yang mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik akan berhasil memanfaatkan potensi media pembelajaran katak loncat ataupun media pembelajaran lainnya sesuai kebutuhan.

Efektivitas dari penggunaan media pembelajaran katak loncat ini juga berkaitan erat dengan tingkat motivasi peserta didik, dimana semakin tinggi motivasi peserta didik, semakin besar kemungkinan mereka untuk berpartisipasi aktif didalam proses pembelajaran. Media pembelajaran katak loncat yang dirancang secara menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan peserta didik, rata-rata dari mereka memberikan respon yang positif terhadap penggunaan media pembelajaran katak loncat. Mereka menyatakan bahwa kegiatan belajar terasa lebih asik, menarik, interaktif, serta lebih mudah dipahami. Respon positif yang diberikan oleh peserta didik tersebut menunjukkan penerimaan yang baik terhadap media pembelajaran katak loncat dalam kegiatan pembelajaran IPS.

Media pembelajaran katak loncat memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran IPS. Hal tersebut dapat membantu peserta didik untuk memahami konsep didalam mata pelajaran IPS dengan baik. Sederhana dan fokus pada konsep utama dalam media pembelajaran katak loncat juga dapat membantu peserta didik untuk memahami konsep tersebut secara mendalam.

Hasil dari pembahasan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran katak loncat dalam kegiatan pembelajaran IPS di SMPN 23 Malang dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap mata pelajaran IPS serta memperkaya pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan. Beberapa faktor seperti fasilitas, kemampuan guru, serta partisipasi peserta didik juga mempengaruhi efektivitas penggunaan media pembelajaran katak loncat.

4. Simpulan

Kemampuan guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran katak loncat membuktikan bahwa media pembelajaran menjadi salah satu peran penting dalam menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran. Pelatihan dan pengembangan bagi guru menjadi aspek yang penting untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam merancang kegiatan belajar yang efektif. Kreativitas dan inovasi guru juga menjadi salah satu faktor penting sehingga dapat meningkatkan daya tarik materi pembelajaran. Partisipasi dari peserta didik yang aktif menjadi salah satu penentu keberhasilan pembelajaran melalui media katak loncat. Hal tersebut membuktikan bahwa motivasi peserta didik dapat ditingkatkan melalui desain media pembelajaran yang menarik dari media katak loncat serta strategi pembelajaran yang interaktif.

Secara keseluruhan, artikel ini membantu kita memahami cara menggunakan media katak loncat dalam pembelajaran IPS di SMPN 23 Malang. Hal tersebut dapat berfungsi sebagai dasar dalam pembuatan kebijakan pendidikan dengan fokus pada peningkatan fasilitas, pengembangan guru, serta motivasi peserta didik. Sehingga diharapkan studi ini memberikan pandangan yang kaya bagi praktisi pendidikan tentang bagaimana menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di tingkat sekolah menengah.

Daftar Rujukan

- Arijumiati, R., Istiningsih, S., & Setiawan, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru Pada Masa Pandemi di SDN 1 Lajut Lombok Tengah. *Jurnal Ilmial Profesi Pendidikan*, 698-704.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 17-25.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Pembelajaran. 91-95.
- Komalasari, E. (2019). Peran Guru Dalam Media dan Sumber Belajar di Era Disrupsi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2, 439-447.
- Pebrianti, F. (2019). Kemampuan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 93-97.
- Rosadi, F., & Karimah, N. A. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Komik. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar dan Menengah (SENAPADMA)*, 87-96.
- Sidiq, E. I., & Syaripudin, C. R. (2022). Sumber Belajar dan Alat Peraga Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 594-600.
- Sudaningsih, I. V. (2020). Interaksi Edukatif antara Pendidik dan Peserta Didik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris. *Prosiding Seminar Nasional*, 301.