

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOX BERBANTU AUDIO VISUAL

Yesi Budiarti

(FKIP, Universitas Muhammadiyah Pringsewu)

yesibudiarti@umpri.ac.id

Abstrak: Implementasi Media Pembelajaran Smart Box Berbantu Audio Visual, Media pembelajaran *Smart Box* di buat dengan tujuan membantu siswa memahami materi yang disampaikan. Sebagai Calon guru sekolah dasar, mahasiswa PGSD universitas Muhammadiyah Pringsewu harus mempunyai kemampuan dan keterampilan dalam mengembangkan inovasi pembelajaran dengan merancang media pembelajaran yang baik. Media pembelajaran *Smart Box* berbantu Audio Visual dapat bermanfaat bagi guru agar dalam penyampaian materi pelajaran menjadi lebih menarik. Sehingga pembelajaran tidak monoton. Melalui media pembelajaran *Smart Box* berbantu Audio Visual, siswa tidak hanya diajak untuk berkhayal dan membayangkan saja tetapi siswa dapat melihat kenyataan walaupun hanya melalui gambar ataupun video.

Kata Kunci : Media, Pembelajaran, Smart Box

Pendahuluan

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar yang merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran (Ekayani, 2017)(ی کی وچک, 1377)(ی کی وچک, 1377)(ی کی وچک, 1377). Dalam proses pembelajaran, alat bantu atau media tidak hanya berpatokan pada buku dan dengan menggunakan metode ceramah serta tanya jawab saja tetapi media tersebut bisa di inovasi dengan berbagai ide-ide baru. Media sebagai inovasi pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan penyalur informasi pembelajaran dimana media tersebut dapat diperbarui dengan berbagai ide, metode, pendekatan, atau bahan pelajaran lainnya yang membuat penyampaian materi tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Dapat diketahui bahwa di SD N 4 Rejosari sumber belajar yang digunakan khususnya kelas VI hanya menggunakan buku paket dari pemerintah. Serta didinding terdapat peta Indonesia, gambar hewan dan tumbuhan menggunakan bahasa inggris serta ditempel bingkai Presiden dan wakilnya, Gubernur dan wakilnya, Bupati dan wakilnya, dikelas tersebut juga terdapat perpustakaan kecil untuk literasi (baca) yang memuat buku-buku pelajaran untuk siswa-siswi agar menambah wawasan saat literasi tersebut. Alat belajarnya berupa papan tulis, spidol, bangku dan meja.

Berdasarkan kondisi disekolah maka kami menawarkan media pembelajaran berupa smart box berbantu audio visual yang dimana media tersebut didalamnya berisi permainan dan pertanyaan yang berkaitan dengan mata pelajaran IPS, yang membahas tentang ASEAN dan bentuk kerjasama dibidang politik.

Jadi, berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media sebagai inovasi pembelajaran ialah alat bantu apa saja yang diperbarui oleh berbagai ide sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, untuk itu kami memberi solusi media berupa smart box berbantu audio visual alasannya agar peserta didik tidak merasa bosan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Metode

Melihat permasalahan di atas, maka dalam pelaksanaan implementasi media pembelajaran *smart box* berbantu video visual sebagai berikut:

- Workshop dan pelatihan media pembelajaran. Pelatihan ini diikuti oleh mahasiswa program studi PGSD. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengembangkan inovasi pembelajaran di sekolah dasar sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa.
- Pendampingan penyusunan RPP. Pembuatan media pembelajaran juga diikuti dengan kegiatan pendampingan penyusunan RPP yang baik. Pembuatan instrumen penilaian meliputi penyusunan soal dan pengelolaan penilaian.
- Implementasi media pembelajaran Smart Box di sekolah Dasar. Pada kegiatan ini, mahasiswa bersama guru kelas menerapkan media pembelajaran *smart Box*. Implementasi ini disertai dengan implementasi RPP, Soal Evaluasi, dan pengelolaan penilaian dalam kegiatan pembelajaran.
- Refleksi dan Tindak Lanjut. Kegiatan ini merupakan refleksi dari implementasi media pembelajaran *smart box*.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan implementasi media pembelajaran *smart box* ini di SD negeri 4 Rejosari kabupaten Pringsewu Lampung. Kegiatan dilaksanakan 29 November sampai dengan 18 Desember 2020. Kegiatan ini dilakukan dengan anggota tim satu orang dosen PGSD dan 5 orang mahasiswa PGSD serta guru kelas VI. Dalam kegiatan yang dilakukan di SD N 4 Rejosari peserta kegiatannya yaitu seluruh peserta didik kelas VI yang berjumlah 15 siswa, 7 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.



Gambar 1. Proses Diskusi

Kegiatan ini mempunyai tema implementasi media pembelajaran media pembelajaran *smart box* berbantu audio visual. Setelah kegiatan pelatihan media pembelajaran dan penyusunan RPS dan alat evaluasi selesai dilaksanakan,

Kegiatan pengabdian di sekolah dilakukan dengan acara sebagai berikut:

- Pendidik memulai dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar dan dilanjutkan dengan doa yang dipimpin oleh salah seorang peserta didik.
- Pendidik mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu wajib nasional yang berjudul “Garuda Pancasila”.
- Pendidik menyampaikan tema 2 tentang globalisasi dan manfaatnya dengan muatan terpadu IPS tentang ASEAN dan bentuk kerja sama di bidang politik.
- Pendidik memberikan stimulus dengan mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu ASEAN yang menggunakan nada “Balonku Ada Lima”.
- Pendidik membagi kelas VI menjadi tiga kelompok dan setiap kelompok dibagikan kertas materi yang akan dibahas pada pertemuan tersebut.

6. Pendidik menampilkan materi berbasis audio visual dan mengulas materi tersebut secara langsung, jika peserta didik tidak paham dengan tampilan video tersebut peserta didik dapat melihatnya di kertas atau dapat bertanya kepada pendidik secara langsung.

7.



Gambar 2. Penyampaian Materi berbantu Audio Visual

8. Setelah penayangan dan penyampaian materi selesai, guru memperlihatkan media pembelajaran *smart box* yang didalamnya berisi permainan dan pertanyaan.
9. Dalam permainan *smart box* tersebut pendidik mengajak peserta didik agar ikut berpartisipasi.
10. Sebelum permainan dimulai pendidik menjelaskan teknik permainannya yaitu pendidik membuka *smart box* tersebut dengan mengucapkan salam, dan pada saat itu semua peserta didik antusias untuk ikut berperan dalam permainan tersebut.
11. Pendidik mengajak perwakilan setiap kelompok untuk mengambil pertanyaan yang terdapat pada permainan pertama dalam *smat box* tersebut.
12. Setelah semua perwakilan mengambil pertanyaan, pendidik mempersilahkan peserta didik untuk duduk dan mendiskusikan pertanyaan tersebut, setelah selesai berdiskusi, masing-masing perwakilan kelompok maju kedepan secara bergantian untuk menjawab pertanyaan.
13. Selanjutnya permainan kedua yaitu ular tangga yang telah dikreasikan oleh pendidik memberi nama ular melingkar dan masing-masing kelompok maju kedepan untuk mengocok dadu, setelah dadu keluar peserta didik menjalankan permainan tersebut dengan jumlah angka yang keluar dan jumlah angka tersebut berhenti di warna apa, selanjutnya peserta didik mengambil pertanyaan sesuai warna yang jumlah angka tersebut berhenti.
14. Setelah permainan selesai, setiap kelompok mendapatkan reward dari guru.
15. Sebelum pembelajaran berakhir, pendidik meminta perwakilan peserta didik untuk menyampaikan pesan dan kesan kepada pendidik.
16. Pendidik mengucapkan terima kasih kepada peserta didik atas partisipasinya karena telah membantu menyelesaikan sebagian dari tugas,
17. Pendidik meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa dan mengucapkan salam.

Hasil dari pelaksanaan kegiatan di SD N 4 Rejosari, peserta didik lebih cepat menanggapi materi yang kami sampaikan tentang ASEAN dan bentuk kerjasama dibidang politik, mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik, mampu bekerjasama dalam kelompok selama proses pembelajaran berlangsung serta peserta didik mampu menjawab apa yang ditanyakan oleh pendidik.

