

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN STRATEGI PEMBELAJARAN INQUIRY DI SDN BENOWO III SURABAYAPETUNJUK PENULISAN NASKAH

Dewi Widiana Rahayu¹, Akhwani², Sunanto³, Ainur Rohmah⁴

¹²³⁴ Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

¹ dewiwidiana@unusa.ac.id

Abstract

Learning media must be adjusted to student development conditions. During the pandemic, students use digital-based media, but there is also a need for physical media such as artificial objects that need to be developed so that they can be used directly by students. Realizing the urgency of mastering the creation of learning media, the community service team of Nahdlatul Ulama University Surabaya held a Learning Media Utilization and Learning Strategy Inquiry activity at SDN Benowo III Surabaya. The method that will be applied in this community service activity is to use demonstration and simulation methods. School partners participate in the delivery of school services and facilities as a place for community service. After the implementation of the program, an evaluation of the implementation of the program will be carried out, if the media product is considered imperfect in improving learning outcomes, it will be used as material for improvement and improvement of the media used. The results of this study, students are able to understand the material of the solar system properly and correctly with the help of teaching media that support the learning process. So that the impact caused is on student learning outcomes with satisfactory grades and understanding.

Keywords: *Learning Media; student; Learning outcomes.*

Abstrak

Media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa. Selama masa pandemi siswa menggunakan media berbasis digital namun perlu juga adanya media fisik seperti benda tiruan yang perlu dikembangkan agar bisa dimanfaatkan secara langsung oleh siswa. Menyadari urgensi penguasaan pembuatan media pembelajaran, tim pengabdian masyarakat Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya mengadakan kegiatan Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Strategi Pembelajaran Inquiry di SDN Benowo III Surabaya. Metode yang akan diterapkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah menggunakan metode demonstrasi dan simulasi. Mitra sekolah berpartisipasi dalam pemberian layanan dan fasilitas sekolah sebagai tempat pelaksanaan pengabdian masyarakat. Setelah pelaksanaan program akan dilaksanakan evaluasi terhadap pelaksanaan program, jika produk media dirasa belum sempurna dalam meningkatkan hasil belajar maka akan dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan media yang digunakan. Hasil dari penelitian ini, siswa mampu memahami materi tatasurya dengan baik dan benar berbantuan media ajar yang mendukung proses pembelajaran. Sehingga dampak yang ditimbulkan yakni kepada hasil pembelajaran siswa dengan nilai dan pemahaman yang memuaskan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Siswa, Hasil belajar.

Submitted: 2023-11-1	Revised: 2023-11-5	Accepted: 2023-11-9
----------------------	--------------------	---------------------

Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian informasi yang didalamnya terdapat interaksi antara guru dan siswa dengan adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Salah satu faktor yang menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini menuntut guru untuk mampu mengikuti perkembangan di bidang tersebut (Faradila and Aimah 2018).

Dengan demikian guru merupakan pihak yang sangat menentukan dan memegang peranan yang sangat penting terhadap kemajuan pendidikan yang bermuara pada peningkatan kualitas sumber daya manusia. Berdasarkan penjelasan tersebut, guru memegang peranan yang sangat penting. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara maksimal akan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar (Abbas dkk 2020). Oleh karenanya, peningkatan kemampuan

dan wawasan guru ini menjadi hal mutlak yang harus dilakukan agar guru dapat melaksanakan tugas dan fungsinya dengan baik. Berbagai upaya dan strategi harus dilakukan dengan baik dan terencana agar kegiatan dan aktivitas guru tersebut terus meningkat dan dapat mencapai tujuan pendidikan yang telah direncanakan.

Salah satu penunjang agar pembelajaran berjalan dengan baik yakni berupa pengadaan media pembelajaran. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa. Selama masa pandemi siswa menggunakan media berbasis digital namun perlu juga adanya media fisik benda tiruan yang perlu dikembangkan agar bisa dimanfaatkan secara langsung oleh siswa. Selama masa pandemi para guru untuk lebih kreatif dalam melaksanakan pembelajaran.

Menurut Effendi (2019) Guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi untuk pelaksanaan pembelajaran. Selain memanfaatkan teknologi, proses dalam melakukan perancangan pembelajaran di kelas juga mengalami penyesuaian pada masa pandemi. Rencana pembelajaran yang sebelumnya dirancang untuk kelas tatap muka berubah menjadi untuk kelas pembelajaran jarak jauh/PJJ.

SDN Benowo III merupakan sekolah yang senantiasa mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologinya (SDM). SDN Benowo III terletak di Desa Benowo Kecamatan Pakal, Surabaya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Benowo III selama masa pandemi para guru dianjurkan lebih kreatif dalam melaksanakan pembelajaran. Penggunaan media selama proses pembelajaran sudah cukup dilakukan di SDN Benowo III Surabaya, mulai dari benda asli hingga media berbasis teknologi. Namun masih ditemukan beberapa kesulitan belajar yang dialami oleh siswa. Metode pembelajaran merupakan langkah-langkah atau cara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan. Banyak metode yang dapat digunakan oleh seorang pendidik dalam memberikan materi pembelajaran, seperti metode inquiry, simulasi, demonstrasi, problem based learning (pemecahan masalah) dan discovery.

Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila seluruh aspek pembelajaran saling mendukung dalam membangun situasi yang kondusif saat kegiatan pembelajaran berlangsung termasuk penggunaan media pembelajaran serta strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Strategi pembelajaran inkuiri merupakan kegiatan yang dilakukan peserta didik dengan menekankan pada proses berpikir kritis yakni berupa mencari dan menemukan jawaban dari permasalahan yang dihadapi. Proses berpikir tersebut dapat dikemas dengan cara diskusi dan tanya jawab antar peserta didik dengan guru (Dhamayanti 2022).

Strategi pembelajaran ini sering disebut strategi heuristik. Pembelajaran inkuiri menjadikan peserta didik sebagai objek belajar yang mana tidak hanya sebagai penerima materi dari guru saja melainkan harus mampu menemukan materi-materi yang dipelajari. Teori belajar yang mendasari strategi pembelajaran inkuiri adalah teori konstruktivistik. Pembelajaran akan bermakna ketika peserta didik mampu mengembangkan pengetahuannya sendiri dan guru sebagai penyedia akomodasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, dalam pembelajaran IPA yang masih ditemukan adanya perbedaan pemahaman siswa. Sehingga perlu ada upaya untuk memperbaiki serta meningkatkan hasil belajar siswa agar semakin lebih baik lagi. Potensi guru di SDN Benowo terus diupayakan melalui kegiatan pelatihan serta workshop yang diikuti oleh para guru baik itu kegiatan antar gugus maupun internal di sekolah.

Hal ini dilakukan agar para guru terus mendapatkan informasi baru terkait pendidikan yang terus berkembang dari segi kurikulum, serta kegiatan-kegiatan non akademik lainnya. Menuai dari kondisi dan potensi yang dimiliki oleh SDN Benowo III maka tim pengabdian masyarakat Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya mengenalkan media pembelajaran menarik dan interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh para guru untuk mengajarkan materi IPA agar lebih menarik dan lebih bermakna bagi siswa.

Sehingga menyadari hal itu, urgensi dalam penelitian ini adalah penguasaan pembuatan media pembelajaran, sehingga tim pengabdian masyarakat Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya ingin mengadakan kegiatan Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Strategi Pembelajaran Inquiry di SDN Benowo III Surabaya. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik serta mengembangkan perangkat pembelajaran dengan strategi inquiry untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga siswa mampu memahami bagaimana proses pembelajaran dengan benar.

Metode

Metode yang akan diterapkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah menggunakan metode demonstrasi dan simulasi. Metode simulasi adalah cara penyajian pelajaran dengan menggunakan situasi tiruan atau berpura-pura dalam proses belajar, dengan tujuan memperoleh pemahaman tentang hakekat suatu konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Sedangkan Demonstrasi (peragaan) merupakan salah satu strategi mengajar dimana guru memperlihatkan suatu benda asli, benda tiruan, atau suatu proses dari materi yang diajarkan kepada seluruh siswa. Hal ini juga berarti metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran (Hulaimi and Khairudin 2020).

Mitra sekolah berpartisipasi dalam pemberian layanan dan fasilitas sekolah sebagai tempat pelaksanaan pengabdian masyarakat. Setelah pelaksanaan program akan dilaksanakan evaluasi terhadap pelaksanaan program, jika produk media dirasa belum sempurna dalam meningkatkan hasil belajar maka akan dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan media yang digunakan.

Adapun tahapan dalam menggunakan metode demonstrasi dan simulasi sebagai berikut:

- A. Tahap persiapan
 1. Melakukan koordinasi dengan pihak sekolah SDN Benowo III Surabaya.
 2. Membuat proposal kegiatan pengabdian masyarakat berdasarkan analisis situasi di SDN Benowo III Surabaya.
 3. Mempersiapkan administrasi lain termasuk surat ijin pengabdian dan kerjasama
 4. Membuat jadwal pelaksanaan kegiatan sosialisasi media
 5. Mempersiapkan alat dan bahan pembuatan media pembelajaran
 6. Menyiapkan perangkat termasuk alat dan bahan yang digunakan saat penyampaian dan simulasi media pembelajaran di kelas (termasuk proses validasi perangkat dan media).
- B. Tahap pelaksanaan
 1. Melakukan sosialisasi media pembelajaran di kelas VI
 2. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan strategi inquiry
 3. Melakukan evaluasi terhadap kemampuan siswa dari hasil simulasi media pembelajaran
- C. Tahap evaluasi
 1. Melakukan evaluasi dan tindak lanjut terhadap hasil pengabdian.
 2. Membuat refleksi pelaksanaan pembelajaran dan media di kelas.
 3. Melaksanakan tindak lanjut dari refleksi yang sudah dilakukan hingga hasil belajar siswa tampak adanya peningkatan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Benowo III Kecamatan Pakal Kabupaten Surabaya dengan jumlah 35 siswa. Pada kelas VI semester genap dengan jumlah 35 siswa, yang terdiri dari 14 siswa perempuan dan 21 siswa laki-laki.

Indikator pada metode simulasi yaitu peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi terampil dalam memainkan situasi baik di dalam kelas maupun di luar kelas, peserta didik dapat menguasai konsep dan prinsip apa saja yang terdapat dalam dirinya, melatih

mengatasi masalah yang ada, dan peserta didik mendapatkan pengetahuan dan wawasan belajar melalui benda-benda tiruan (Nugraha, Amir, and Nurkomala 2023). Untuk indikator metode demonstrasi yaitu peserta didik terlibat secara aktif, menarik minat dan perhatian peserta didik, membangkitkan motivasi peserta didik, mengurangi prinsip verbalisme, dan merangsang aktivitas dengan peragaan. Sedangkan indikator hasil belajar yaitu ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).

Hasil dan Pembahasan

Implementasi Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Strategi Pembelajaran Inquiry di SDN Benowo III Surabaya yaitu memulai pembelajaran dengan mengadakan pengamatan terhadap media pembelajaran yang digunakan.

Siswa diajak untuk mengamati media pembelajaran serta mengemukakan pertanyaan-pertanyaan baik dari guru maupun siswa.

Kemudian siswa diarahkan untuk mencari tahu sendiri apa jawaban dari yang dipertanyakan yang diberikan, kemudian jawaban tersebut dikumpulkan, dianalisis, disimpulkan dan dipresentasikan di depan teman-temannya baik secara lisan maupun tertulis.

Pada tahap implementasi menggunakan media peraga tata surya yang telah selesai dikembangkan. Kemudian diimplementasikan kepada siswa kelas VI SDN Benowo III Surabaya.

Tujuan implementasi ini adalah untuk mengetahui respon siswa pada alat peraga yang dikembangkan. Untuk mengetahui respon siswa maka diperlukan pre test dan post test, untuk diketahui kelayakan alat peraga tata surya.

Tahap selanjutnya yakni evaluasi kelayakan produk alat pembelajaran pada dalam hal ini untuk menentukan kelayakan hasil media pembelajaran. Hasil dari evaluasi dapat memberika data yang bisa menggambarkan kualitas produk alat peraga tersebut sudah valid atau tidak valid.

Tabel 1. Solusi dan Pengabdian

Masalah	Solusi	Luaran
Permasalahan yang dihadapi guru adalah belum maksimal menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di dalam kelas dan belum maksimal dalam memanfaatkan strategi pembelajaran yang sesuai untuk mengembangkan kemampuan siswa.	Pendampingan penyusunan media ajar serta diskusi perihal strategi dan media seperti apa yang dapat digunakan oleh guru.	Peningkatan hasil belajar siswa, media ajar serta laporan kegiatan pengabdian masyarakat, video kegiatan, artikel ilmiah, artikel media masa dan HKI.

Hal tersebut senada dengan pernyataan Arikunto (2016:197) metode demonstrasi adalah suatu cara penyampaian materi dengan memperagakan suatu proses atau kegiatan. Metode ini sangat efektif diterapkan untuk menunjukkan proses suatu kegiatan.

Guru diajarkan untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik. Media pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran sangat digemari dan semakin membuat pembelajaran lebih bermakna bagi siswa.

Tabel 2. Perubahan Yang Dijajikan Dari Kegiatan Pengabdian

Kondisi Awal	Intervensi	Kondisi Perubahan
Masih rendahnya keminatan siswa dalam pembelajaran IPA. Kurang adanya media pendukung saat pembelajaran berlangsung.	Melakukan pembinaan kepada guru perihal pembuatan media ajar serta strategi pembelajarn serta melibatkan siswa dalam pembuatan media pembelajaran	Meningkatkan hasil belajar siswa. Para guru juga dapat mengembangkan media-media yang menarik dan bermakna untuk pembelajaran. Guru semakin memiliki semangat untuk melakukan berbagai macam strategi pembelajaran yang mendukung ketercapaian hasil belajar siswa.

Adapun hasil dari pembelajaran tersebut memberikan dampak berbagai macam, Pada tahap implementasi ini alat peraga tata surya telah selesai dikembangkan yang kemudian diimplementasikan kepada siswa kelas VI SDN Benowo III Surabaya. Tujuan implementasi ini adalah untuk mengetahui respon siswa pada alat peraga yang dikembangkan. Untuk mengetahui respon siswa maka diperlukan pre test dan post test, untuk diketahui kelayakan alat peraga tata surya.



Gambar 1. Media Ajar Tata Surya

Efektivitas alat peraga yang dikembangkan akan dapat dilihat dari presentase ketuntasan belajar siswa. Kesempurnaan belajar seorang siswa didasarkan pada nilai hasil post test yang dimana dilakukan peneliti pada tahap implementasi.

Dari hasil presentase siswa sebagian besar dapat dikatakan tuntas. Dengan demikian, hal tersebut dapat menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan alat peraga tata surya dapat memenuhi keefektifan siswa dalam memahami pembelajaran.

Berdasarkan hasil post test pada analisis dapat disimpulkan bahwa alat peraga tata surya dalam proses pembelajaran sangat efektif sebagai bahan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa alat peraga tata surya sangat layak digunakan sebagai bahan ajar karena memiliki kualitas efektif dan praktis



Gambar 2. Hasil Demostrasi dan simulasi siswa kelas VI SDN Benowo III Surabaya

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat efektivitas hasil belajar siswa dalam menggunakan metode inquiry pada mengenalkan media pembelajaran tata surya. Hal ini memberikan hasil lebih baik dari sebelumnya terhadap pemahaman siswa.

2. Dengan adanya strategi pembelajaran serta media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, mampu memberikan pemahaman dengan lebih baik.

Daftar Pustaka

- Abbas, Baharuddin, Andi Halimah, Nursalam Nursalam, and Lisnasari Andi Mattoliang. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia." *Al Asma : Journal of Islamic Education* 2(1):97. doi: 10.24252/asma.v2i1.13380.
- Dhamayanti, Putri Vadia. 2022. "Systematic Literature Review: Pengaruh Strategi Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik." *Indonesian Journal of Educational Development* 3(2):209–19.
- Effendi, Darwin, and Dan Achmad Wahidy. 2019. "Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang* 125–29.
- Faradila, Shafira Puspa, and Siti Aimah. 2018. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMA N 15 Semarang." *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus (Vol. 1, 2018 1(2005):508–12.*
- Hulaimi, Ahmad, and Khairudin. 2020. "Integrasi Penggunaan Metode Simulasi Dan Demonstrasi Dalam Pembelajaran PAI (Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Di Sekolah/Madrasah)." *Ta'dib* 18(1):1–21.
- Nugraha, Derry, Miftah Amir, and Nurkomala Nurkomala. 2023. "Pengaruh Metode Simulasi Dan Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa." *Jurnal Pena Edukasi* 10(1):1. doi: 10.54314/jpe.v10i1.1094.
- Nasution, M.A. 2003. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta Bumi Aksara.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2018). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Mobile Smartphone Sebagai Media Pengenalan Sejarah Lokal Masa Revolusi Fisik Di Kalimantan Selatan Pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *HISTORIA*: