



Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Media 3 Dimensi di SMPN 4 Sutera Kab Pesisir Selatan

Waza Karia Akbar¹, Jaenam², Erita³, Intan Safnil Hadipa⁴, Maisya Mariska⁵

^{1,4,5} Program Studi Pendidikan IPS, Universitas PGRI Sumatera Barat, wazasolok@gmail.com

²Program Studi Pendidikan Pkn, Universitas PGRI Sumatera Barat, jaenamjae75@gmail.com

³Program Studi Pendidikan Akutansi, Universitas PGRI Sumatera Barat, eritasyofoyan4516@gmail.com

*Corresponding Author: wazasolok@gmail.com

Abstract: *by using media a learning process can run well and smoothly. 3-dimensional media is media that is presented visually in three dimensions, without using projections. 3-dimensional media can be in the form of real objects or imitations of real objects, and have dimensions of length, width, and height. 3-dimensional media can be used as a learning medium to convey information to students. 3-dimensional media can help students to capture what the teacher is saying in class, so that students can express ideas from what they see. Some examples of 3-dimensional media that are often used in teaching are models and dolls. Models are three-dimensional imitations of real objects that are too big, too far, too small, too expensive, too rare, or too complicated to be brought into the classroom. 3-dimensional media has several advantages, but also has disadvantages, namely: No additional features such as video, No information or explanation of learning material concepts*

Keywords: *Media, Learning, 3D*

Abstrak: Dengan menggunakan media sebuah proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar. Media 3 dimensi adalah media yang disajikan secara visual dalam bentuk tiga dimensi, tanpa menggunakan proyeksi. Media 3 dimensi bisa berbentuk benda asli atau tiruan dari benda asli, dan memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi. Media 3 dimensi dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Media 3 dimensi dapat membantu siswa untuk menangkap apa yang disampaikan oleh guru di kelas, sehingga siswa dapat menuangkan ide dari apa yang mereka lihat. Beberapa contoh media 3 dimensi yang sering digunakan dalam pengajaran adalah model dan boneka. Model merupakan tiruan tiga dimensi dari objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, atau terlalu ruwet untuk dibawa ke dalam kelas. Media 3 dimensi memiliki beberapa kelebihan, namun juga memiliki kekurangan, yaitu: Tidak ada fitur tambahan seperti video. Tidak ada informasi atau penjelasan konsep-konsep materi pembelajaran.

Kata Kunci: Media, Pembelajaran, 3D

PENDAHULUAN

Kehadiran teknologi informasi menjadi salah satu pilihan untuk menyelenggarakan program pendidikan. Pemanfaatan internet dalam bentuk media pembelajaran sangat membantu guru ketika didepan kelas. Dengan adanya media pembelajaran 3 dimensi maka siswa akan semakin paham dan mengerti dengan materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri, tak terkecuali media tiga

dimensi. Karakteristik merupakan kekhasan yang melekat pada media itu sendiri. Seperti beberapa media yang mungkin sudah pernah anda produksi pada mata kuliah pengembangan media sebelumnya, semisal media grafis merupakan media visual dengan beberapa karakteristik yang melekat didalamnya ataupun media audio yang memiliki kekhasan tersendiri dibanding dengan media lainnya. Media tiga dimensi memiliki kekhasan pada bentuk dan tampilan fisiknya.

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan tentu tidak terlepas dari faktor pendukung proses pembelajaran tersebut, baik mencakup segi guru, bahan ajar, strategi, media dan sumber belajar. Dengan adanya guru yang kreatif, profesional, bahan ajar yang memadai, media yang menarik, serta sumber belajar yang memadai tentu akan menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang ditentukan. Oleh sebab itu keselarasan antara beberapa faktor pendukung proses belajar tersebut akan turut serta dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik, dan menyenangkan untuk mencapai tujuan intruksional pembelajaran.

Berdasarkan media klasifikasi atau talksonomi atau pembelajaran menurut Ducan (dalam Sadiman, 2005) media tiga dimensi termasuk ke dalam media sederhana. Media sederhana berarti biayanya lebih murah, pengadaannya mudah, sifat penggunaannya lebih khusus dan lingkup sasarannya terbatas. Sedangkan media tiga dimensi dibagi menjadi beberapa jenis diantaranya model, boneka, benda asli/ objek ril, dan specimen (tanaman/hewan yang diawetkan).

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan program dilakukan oleh tim terdiri dari ahli media, Pendidikan Pkn, Pendidikan IPS serta pendidkan akutansi. Program pendampingan dilaksanakan dengan metode pemberdayaan kepada Guru dengan konsep pendampingan sehingga ketika program telah selesai dilaksanakan Guru bisa melakukannya dikelas (Afrizal, 2014). Metode yang digunakan dalam pelaksanaan program ini adalah "Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran 3 dimensi yakni dengan tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan dan Persiapan

Tahap perencanaan dan persiapan yang dilakukan untuk melaksanakan program meliputi (Yuhelna, Sri Rahmadani, 2021):

- a. Kunjungan persiapan lapangan.
- b. Perumusan tujuan kegiatan lapangan.
- c. Penyepakatan waktu dan tempat kegiatan di lapangan.
- d. Melakukan kesepakatan kerjasama dengan pihak sekolah.
- e. Mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan untuk pelaksanaan kegiatan.
- f. Penyusunan jadwal dan proses di lapangan

2. Tahap Pelaksanaan

Melakukan pendampingan kepada Guru dalam penggunaan media 3 dimensi yang bagus dan baik ketika melaksanakan pembelajaran yang dilakukan. Pendampingan yang dilakuakn terhadap guru di ruangan majelis guru di Sekolah yang dihadiri oleh Kepala Sekolah.

3. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan dengan melakukan pertemuan dengan guru dengan metode diskusi terkait dengan permasalahan atau kasus yang pernah mereka alami dan apa solusi yang mereka lakukan dengan kasus tersebut. Setelah itu kita memberikan saran terhadap tindakan yang mereka lakukan. Dengan adanya kegiatan evaluasi maka kegiatan selanjutnya bisa diperbaiki.

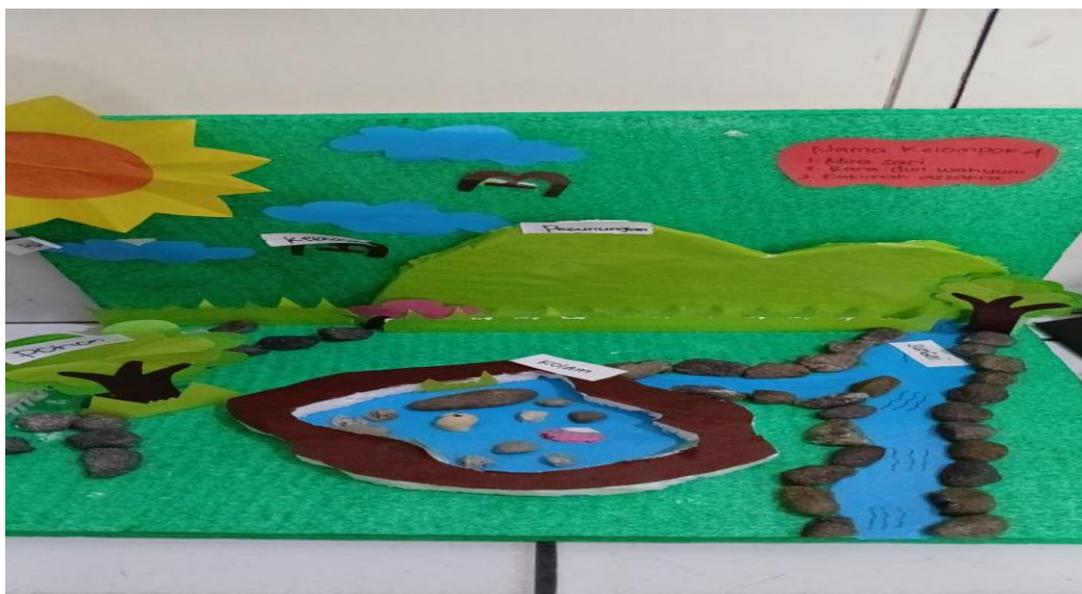
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan di SMPN 4 Sutera Kab Pesisir Selatan. Pelaksanaan kegiatan sejalan dengan dengan kegiatan PLK yang dilakukan oleh mahasiswa Prodi Pendidikan IPS Universitas PGRI Sumatera Barat. Kegiatan dilakukan dengan cara mensosialisasikan penggunaan media pembelajaran 3 Dimensi kepada guru yang hadir ketika itu. Kegiatan dibuka oleh bapak Akmal, S.Pd sebagai kepala sekolah. Jenis media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pengajaran adalah model dan boneka. Model adalah tiruan tiga dimensional dari beberapa objek nyata yang terlalu besar terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, terlalu ruwet untuk dibawa ke dalam kelas dan dipelajari siswa dalam wujud aslinya. Sedangkan boneka merupakan jenis model yang dipergunakan untuk memperlihatkan permainan.



Gambar 1. Foto bersama di SMPN 4 Sutera Kab. Pesisir Selatan

Pada dasarnya keterbatasan alat dan bahan serta fasilitas yang ada di sekolah bukanlah sebuah alasan untuk tidak menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, karena banyak hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media sederhana baik dua dimensi maupun tiga dimensi. Selain bentuknya yang sederhana, biaya serta proses pembuatannya yang mudah tentu bukanlah hal yang sulit bagi guru dalam membuat dan mengembangkan media sederhana tersebut, baik bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi.



Gambar 2. Media 3 dimensi yang digunakan dikelas.

Selanjutnya Kemp dan Dayton dalam Azhar (2014) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media digunakan untuk perorangan dan kelompok yaitu, pertama memotivasi minat atau tindakan. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak (turut memiliki tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi. Kedua menyajikan informasi, untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka menyajikan informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajiannya bersifat sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan, laporan, atau pengetahuan latar belakang. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak atau kurang senang, netral, atau senang

Ketiga memberi intruksi, media berfungsi untuk tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip pembelajaran agar dapat menyiapkan intruksi yang efektif. Media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa. Dapat dipahami bahwa media pembelajaran mempunyai peran yang sangat besar sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi dalam bentuk materi pembelajaran yang dilakukan. Seperti yang dikemukakan di atas bahwa media dapat berfungsi sebagai alat untuk memotivasi perhatian siswa, dalam hal ini media digunakan sebagai alat yang digunakan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik dan menarik, dengan terciptanya proses pembelajaran yang menarik tentu akan dapat menarik perhatian dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Media sebagai penyaji informasi dimana media digunakan sebagai alat untuk menyajikan informasi dalam hal ini informasi tersebut dalam bentuk materi pembelajaran. Media pemberi intruksi, diharapkan mampu melibatkan siswa baik secara fisik maupun mental dalam bentuk aktivitas nyata, sehingga dapat memungkinkan terjadinya proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat

yang dikemukakan itu sampai kepada penerima. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan Sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media sederhana tiga dimensi terdiri dari tiga kata media, sederhana dan tiga dimesi.

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah artinya tengah, perantara atau pengantar. Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru atau pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Sederhana adalah tidak berlebih-lebihan atau simple. Media pembelajaran sederhana merupakan media pembelajaran yang tidak berbasis teknologi dan dapat dibuat sendiri. Media pembelajaran sederhana identik dengan hal yang simple yang tidak memerlukan biaya mahal. Sedangkan tiga dimensi adalah sudut pandang terhadap suatu benda yang dapat dilihat dari segala arah baik tampak dari depan, belakang, atas, kiri dan kanan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media sederhana tiga dimensi adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada penerima pesan (siswa) berupa materi pembelajaran dalam bentuk sederhana.

REFERENSI

- Afrizal (2014) *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Akbar, W. K., & Rahayu, S. (2021). Pengabdian Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Elearning Di Sd Muhammadiyah 05 Ketaping Kecamatan Kuranji Kota Padang: Google Classroom. *Ekasakti Jurnal Penelitian & Pengabdian*, 2(1), 12-18.
- Erita, E., & Jaenam, J. (2023). Assistance For The Use Of Local Wisdom-Based Learning Media. *Human: Journal of Community and Public Service*, 2(2).
- Rostina, M., Wahyuni, Y. S., & Akbar, W. K. (2021). Dampak Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Perubahan Sikap Dan Prilaku Siswa Pada Pembelajaran Daring Pada Saat Pandemi Covid-19: Studi Khusus Pada Mata Pembelajaran Sosiologi Di SMA Negeri 1 Sutera. *Science And Research Journal Of Mai Wandeu*, 1(1), 97-105.
- Utami, R., Harisnawati, H., & Akbar, W. K. (2022). Faktor Penyebab Anak Putus Sekolah Di Desa Sukadamai Kecamatan Rimbo Ulu Kabupaten Tebo Provinsi Jambi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 5387-5397.
- Yuhelna, Sri Rahmadani, dan W. K. A. (2021) „Penguatan Peran Perempuan Dalam Pengelolaan Harta Pusaka Tinggi Di Minangkabau“, *Ekasakti Jurnal Penelitian & Pengabdian (EJPP)*, 1(2), pp. 292–294.