



MEMPERKENALKAN HAK DAN KEWAJIBAN ANAK MELALUI PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL

Oleh

Aris Lodo¹, Priska Mareni Belde Loi Dou², Elshaputri Darsilia Resi Wasa³, Plasiana Lorinsa Nggowa⁴, Maria Edeltrudis Sera⁵, Angelina Marici Ema⁶

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Flores

Email: ¹Arilodo866@gmail.com

Article History:

Received: 06-06-2024

Revised: 24-06-2024

Accepted: 09-07-2024

Keywords:

Hak dan Kewajiban, Anak,
Media Berbasis Audio Visual

Abstract: Dengan adanya perubahan zaman membuat kegiatan di sekolah mengalami perubahan yang dari kebiasaan awal seperti mengajar hanya dengan melakukan metode ceramah atau membaca buku sekarang kita bisa menampilkan audio visual di dalam kelas. Oleh karena itu pengabdian ini di lakukan di Sekolah Dasar Inpres Ende 7. Jika selama ini di sekolah dasar tersebut kegiatan pembelajaran di lakukan dengan metode ceramah saja maka kami melakukan program Kreativitas mahasiswa (PKM) dengan memanfaatkan media pembelajaran yakni media yang kami lakukan adalah media yang berbasis audio visual. Program kreativitas mahasiswa (PKM) ini berfokus kepada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Inpres Ende 7. Dengan menerapkan media pembelajaran berbasis audio visual membuat peserta didik lebih semangat dalam menyimak video yang di tayangkan dan dan lebih cepat memahami materi yang di paparkan. Dalam melakukan pkm ini mahasiswa menggunakan metode ceramah, Tanya jawab, dan diskusi kelompok. Dengan menggunakan berbagai metode dalam menerapkan materi peserta didik lebih aktif ketimbang guru. Setelah melakukan pkm ini mahasiswa menyimpulkan hasil bahwa minat, semangat, dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pelajaran lebih tinggi atau lebih baik dari sebelumnya dan peserta didik memilih rasa ingin tahu yang tinggi dari video yang di tampilkan atau yang di tayangkan.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin hari semakin cepat memberikan pengaruh yang besar dalam bidang pendidikan. Salah satu pengaruh yang terlihat jelas adalah berpindahnya peran guru. Guru saat ini tidak hanya dituntut untuk menguasai semua materi pembelajaran, akan tetapi guru juga harus dapat mengemas pembelajaran menjadi pembelajaran yang berinovasi dan tidak menimbulkan kebosanan bagi siswa. Untuk membuat pembelajaran menjadi pembelajaran yang berinovasi seorang guru harus memiliki



berbagai ketrampilan diantaranya yaitu ketrampilan dalam memilih model pembelajaran dan ketrampilan dalam memilih serta membuat media pembelajaran yang tepat. Kata media berasal dari bahasa latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Areif Sardiman, dkk. (1996) mengemukakan arti media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Sri Anitah (2012:6), mendefinisikan media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pebelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan adalah media audio visual. Media audio visual merupakan salah satu saran alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, dikarenakan beberapa aspek antara lain mudah dikemas dalam proses pembelajaran, lebih menarik untuk pembelajaran, dan dapat diedit setiap saat. Selain itu, media audio visual sebagai sumber belajar dapat memberikan pilihan dalam menggunakan media pembelajaran sesuai dengan karakter siswa (Rosyid, 2019).

Terkait dengan media pembelajaran yang akan digunakan dengan materi yang akan diajarkan guru, salah satu mata pelajaran di kelas IV Sekolah Dasar Inpres Ende 7 dengan materi pembelajaran pendidikan pancasila terkait Hak dan Kewajiban anak di sekolah dan di rumah. Hak adalah segala sesuatu yang harus dimiliki oleh seseorang, sedangkan kewajiban adalah segala sesuatu yang harus dikerjakan oleh seseorang dengan rasa penuh tanggung jawab. Kunci suksesnya kegiatan belajar mengajar di sekolah bermula dari kepatuhan siswa akan hak dan kewajiban di sekolah dan tanggung jawab belajar di sekolah.

Selama ini proses pembelajaran pendidikan pancasila kebanyakan menggunakan paradigma yang lama dimana guru memberikan pengetahuan kepada siswa yang pasif. Guru mengajar dengan metode konvensional yaitu metode ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat, dan hafal, murid kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Anak cenderung tidak begitu tertarik dengan pelajaran pendidikan pancasila karna selama ini pelajaran pendidikan pancasila dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hafalan semata, kurang menekankan penalaran sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar pendidikan pancasila murid di sekolah.

Merancang media pembelajaran pendidikan pancasila sangat tergantung jenis media yang digunakan. Media yang dipilih harus cocok untuk pembelajaran pancasila dimana tujuan dari pendidikan pancasila adalah membentuk watak warga Negara yang baik yaitu yang tahu, mau, dan sadarkan hak dan kewajibannya.

Berkaitan dengan hal diatas, maka pembelajaran pancasila dapat menggunakan berbagai jenis media yaitu media visual, audiovisual, atau media berbasis computer. Namun dari beberapa pilihan media yang diambil harus mampu memenuhi karakteristik pembelajaran pancasila, misalnya mampu mengajar siswa berfikir kritis dan peka. Hal ini adalah penerapan suatu media dalam proses belajar mengajar pendidikan pancasila yang tentu saja harus disesuaikan dengan pokok bahasan yang ingin kita sampaikan kepada siswa. Sebagai contoh pokok bahasan hak dan kewajiban anak di rumah dan di sekolah maka media yang sesuai untuk pokok pembahasan tersebut adalah media audiovisual. Media audiovisual dapat menghadirkan gambaran tentang kegiatan - kegiatan anak selama di rumah dan di sekolah. Dengan demikian para siswa diharapkan dapat lebih memahami dan



membedakan apasaja hak dan kewajiban mereka selama di rumah dan di sekolah.

Kelebihan media audio visual adalah pemakaiannya tidak membosankan, hasilnya lebih mudah untuk dipahami, dan informasi yang diterima lebih jelas dan cepat dimengerti. Sedangkan kelemahan media audio visual adalah suaranya terkadang tidak jelas, pelaksanaannya cukup waktu yang cukup lama, dan biayanya relative lebih mahal.

METODE

Metode adalah prosedur, teknik, atau langkah untuk melakukan sesuatu, terutama untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Maesaroh S Metode merupakan suatu alat dalam pelaksanaan pendidikan, yakni yang digunakan dalam penyampaian materi tertentu (2013: 155).

Proram Kreativitas Mahasiswa (PKM) ini berlokasi di SDI Ende 7, jln. Gatot Subroto, No. 7, kelurahan Mautapaga, Kec. Ende Timur, Kab. Ende, Nusa Tenggara Timur, kegiatan ini dilaksanakan pada, hari Rabu, 05 juni 2024, kelas IV A dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 orang. Program Kerja Mahasiswa (PKM) ini menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dengan model pembelajaran cooperative learning. Kegiatan pengabdian ini melibatkan guru kelas, mahasiswa / mahasiswi, dan peserta didik. Adapun tahapan dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Persiapan

Hal-hal yang dilakukan pada kegiatan ini adalah: 1). Merancang modul ajar, video pembelajaran dan materi ajar, 2). Melakukan simulasi dikampus bersama dosen pengampuh mata kuliah dan teman-teman, 3). Melakukan pendekatan kepada pihak sekolah dan membuat kesepakatan mengenai waktu pelaksanaan kegiatan, 4) menyediakan media pendukung seperti infokus, laptop, speaker, papan tulis dan spidol.

2. Tahap pelaksanaan atau pendampingan

Metode yang di gunakan dalam kegiatan ini adalah :

1). Metode ceramah. Metode ceramah menurut Syaiful Sagala (2009) adalah sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan dari guru kepada peserta didik. Dalam pelaksanaan ceramah untuk menjelaskan uraiannya, guru dapat menggunakan alat-alat bantu seperti gambar, dan audio visual lainnya. Metode ceramah sering digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik. 2). Metode diskusi. Menurut Syaiful Sagala (2009) diskusi adalah percakapan ilmiah yang responsif berisikan pertukaran pendapat yang dijalin dengan pertanyaan – pertanyaan problematis, pemunculan ide - ide dan pengujian ide-ide ataupun pendapat, dilakukan oleh beberapa orang yang tergabung dalam kelompok itu yang diarahkan untuk memperoleh pemecahan masalahnya dan untuk mencari kebenaran Diskusi adalah suatu percakapan yang terarah yang berbentk pertukaran pikiran antara dua orang atau lebih secara lisan untuk mendapatkan kesempatan atau kecocokan dalam usaha memecahkan masalah yang di hadapi. 3). Metode tanya jawab. Metode tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat dua arah sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan siswa, guru bertanya dan siswa menjawab atau siswa bertanya dan guru menjawab, dalam komunikasi ini terlihat hubungan timbal balik secara langsung antara guru dengan siswa" (R. Ibrahim, 1996 : 106). Memberi pertanyaan kepada siswa merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan belajar mengajar. Pertanyaan yang diajukan siswa pada dasarnya bertujuan agar siswa lebih meningkatkan belajarnya dan berfikir terhadap pokok



bahasan yang sedang dipelajari, disamping masih ada tujuan lain yang masih tersembunyi.

3. Tahapan akhir

Dalam tahap ini target yang di capai ialah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik tentang materi yang sudah di ajarkan dengan adanya media audio visual kita dapat mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik dalam mengingat materi pembelajaran.

HASIL

Kegiatan simulasi mengajar di lakukan di SDI Ende 7. Satu minggu sebelum melakukan kegiatan, kami sudah meminta izin kepada pihak sekolah untuk melakukan kegiatan. Pada hari rabu, tanggal 5 juni 2024 kami melakukan kegiatan. Kegiatan tersebut berlangsung selama 75 menit satu kali pertemuan dengan 20 peserta didik. Sebelum memulai kegiatan, guru wali kelas terlebih dahulu mengecek modul ajar, materi ajar dan media pembelajaran. Setelah mengecek semua media pembelajaran, guru wali kelas mengajak kami keruangan kelas yang akan kami lakukan kegiatan.

Kegiatan Program Kretavitas Mahasiswa (PKM) diawali dengan perkenalan antara kami dan peserta didik. Kegiatan yang kami lakukan adalah parktek mengajar dengan materi Hak dan Kewajiban anak di rumah dan di lingkungan sekolah dan di harapkan peserta didik dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan cermat. Setelah memberikan penjelasan tentang materi yang kami bawakan, selanjutnya peserta didik di minta untuk menonton video tentang hak dan kewajiban anak di rumah dan di lingkungan sekolah yang telah kami buat dan mengarjakan LKPD kedalam beberapa kelompok.

Ada beberapa masalah yang kami temukan selama proses belajar belajaran kami dengan pererta didik. Ada perserta didik yang muda memahami penjelasan yang kami berikan dan ada beberapa yang belum memahami materi yang kami berikan. Kami menemukan masalah tersebut dalam proses pengerjaan LKPD dan mempresentasikan LKPD dari setiap kelompok. Setelah menemukan masalahnya, kami menemukan jalan keluarnya yaitu dengan mengaitkan materi yang di ajarkan dengan kehidupan rill peserta didik dan membantu peserta didik dalam membedakan hak dan kewajiban peserta didik baik di rumah maupun lingkungan sekolah.



Gambar 1. Foto perkenanan anggota kelompok



Kegiatan diawali dengan pemateri menyampaikan materi yang akan di ajarkan yaitu hak dan kewajiban siswa di rumah dan di lingkungan sekolah. Metode yang kami gunakan adalah metode ceramah. Dalam teknik ini pemateri menyampaikan tema, sub tema dan tujuan pembelajaran. Pemateri menjelaskan materi kepada peserta didik berkaitan dengan tema yang sudah di sampaikan yaitu hak dan kewajiban di lingkungan rumah dan di sekolah. Setelah menjelaskan materi, pesera didik di bagi dalam beberapa kelompok kecil untuk menyelesaikan LKPD. Untuk menyelesaikan LKPD kami terlebih dahulu menjelaskan tata cara dalam penyelesaian LKPD. Setelah melakukan diskusi bersama teman – teman setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas, dan di berikan kesempatan kepada kelompok lain untuk bertanya apa yang belum di pahami.



Gambar 2. Aktivitas belajar mengajar



Gambar 3. Penggunaan media audio visual



Gambar 4. Membimbing peserta didik dalam menyelesaikan LKPD

Setelah melakukan diskusi bersama teman – teman setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas, dan di berikan kesempatan kepada kelompok lain untuk bertanya apa yang belum di pahami.



Gambar 5. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi



Gambar 6. Menyanyi bersama



Gambar 7. Foto bersama guru kelas



Gambar 8. Foto bersama peserta didik

KESIMPULAN

Kegiatan Program Kretavitas Mahasiswa (PKM) yang di laksanakan di SDI Ende 7 merupakan kegiatan yang di lakukan sebagai penerapan mata pengembangan sumber dan media pembelajaran dan sebagai wujud nyata dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini memiliki dampak positif dimana kami di latih untuk mandiri dalam menangani peserta didik dan mengetahui respon dari peserta didik. Terlihat respon dari peserta didik sangat baik dimana dapat dilihat dari cara peserta didik menerima kami dari awal kegiatan sampai selesai. Dari kegiatan yang sudah kami lakukan, saran dari kami sebaiknya peserta didik di beri kesempatan kepada peserta didik yang kurang mampu untuk bergabung bersama peserta didik yang mampu sehingga peserta didik yang mampu dapat membantu peserta didik yang kurang mampu.



PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya kami dapat menyelesaikan artikel ini.

Kami menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, cukup sulit untuk kami menyelesaikan artikel ini. Oleh sebab itu kami mengucapkan terima kasih kepada :

1. Agustina Pali, S.Pd., M.Pd, selaku dosen pengampuh mata kuliah Pengembangan Sumber dan media pembelajaran
2. Sisilia Ale, S.Pd.SD, selaku Kepala Sekolah SD Inpres Ende 7
3. Imelda bunga, S.Pd, selaku guru wali kelas IV
4. Semua peserta didik kelas IV

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih dan semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Alderson, J. Charles & Wall, D. (1992). *Japanese Society of Biofeedback Research*, 19(1916), 709–715. https://doi.org/10.20595/jjbf.19.0_3
- [2] Alkaf, F., & Syaikhu, A. (2021). *Pengembangan Media Audio Visual Pembelajaran PPKn Di SDIT Tunas Muda Islam Jakarta*. 478–487.
- [3] Amalia Yunia Rahmawati. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Tangga Pintar*. 25(July), 1–23.
- [4] Astrida. (2015). Peran Dan Fungsi Orang Tua Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak. *Peran Dan Fungsi Orang Tua Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak*, 5, 1–9.
- [5] Dasar, J. P. (2016). *No Title*. 3(4), 22–33.
- [6] firda putri efendi, Utami, R. H., & Mursyidto, M. I. (2012). *No Title. Skripsi Universitas Negeri Malang*, 39(1), 1–15.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.biochi.2015.03.025><http://dx.doi.org/10.1038/nature10402><http://dx.doi.org/10.1038/nature21059><http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/1268/1127><http://dx.doi.org/10.1038/nrmicro2577><http://>
- [7] Fitria, A., & Pendahuluan, A. (n.d.). *PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM*. 57–62.
- [8] Hariyani, A. (2019). *Penyimpangan Perkembangan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Sunan Giri Surabaya*. 11–20.
- [9] Hoffman, D. W. (n.d.). *No e*. 1–11.
- [10] Humaisi, M. S. (n.d.). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DALAM MENGEMBANGKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA*. 1–12.
- [11] Makassar, U. M., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2018). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP HASIL*.
- [12] Pelajaran, M., & Bangunan, K. (2017). *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil Volume 6, No 1, Februari 2017 Tersedia Online: http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil*. 6(1), 1–7.
- [13] Penelitian, A., Imanudin, I., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Dasar, J. P., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Tanjungpura, U. (2015). *Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran pkn kelas v*.
- [14] Program, J., & Pendidikan, S. (2018). 2) * 1), 2). 4(2), 44–50.



-
- [15] Purbohastuti, A. W. (2017). Vol. 12, No. 2, Oktober 2017. *Ekonomika*, 12(2), 212–231.
- [16] Qur, J. S. A.-, Tradisi, M., & Qur, B. (2014). *Jurnal Studi Al- Qur'an; Membangun Tradisi Berfikir Qur'ani Vol. 10, No. 2, Tahun. 2014. 10(2)*.
- [17] Sholihah, N. M. W. (2020). Peran Orang Tua Terhadap Kedisiplinan Belajar Anak di Rumah Pada Masa Pandemi COVID-19 (Studi Kasus di Dusun Jarak Kidul Desa Jarak). *IAIN Kediri*, 53(9), 8–29. <http://etheses.iainkediri.ac.id/2134/>
- [18] Teknologi, J., & Dan, P. (2014). *PENGGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1. 2(2)*.
- [19] Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). Pengertian Media Sosial. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN