

Penggunaan Media Pembelajaran Kolase Berbasis Proyektor terhadap Siswa Kelas II SD

Faridah¹, Reza Nur Asifa², Silvi Widiyari³, Yayan Alpian⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Buana Perjuangan Karawang

e-mail : sd20.faridah@mhs.ubpkarawang.ac.id¹,
sd20.rezaasifa@mh.ubpkarawang.ac.id²,
sd20.silviwidiyari@mh.ubpkarawang.ac.id³, yayan.alpian@ubpkarawang.ac.id⁴

Abstrak

Laporan ini berfokus pada penggunaan media pembelajaran kolase berbasis proyektor terhadap siswa kelas II SD. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi proyektor dalam menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dan menarik bagi siswa. Metode yang digunakan melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dalam pelaksanaan, kami merancang dan mengimplementasikan sesi pembelajaran kolase yang melibatkan proyeksi gambar-gambar relevan untuk materi pelajaran. Setiap siswa diberikan tugas untuk membuat kolase berdasarkan gambar-gambar tersebut, memfasilitasi pengembangan kreativitas, kemampuan berpikir visual, dan kerjasama antar siswa. Evaluasi dilakukan dengan mengamati partisipasi siswa, hasil kolase yang dihasilkan, serta respons mereka terhadap pembelajaran berbasis proyektor. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kolase berbasis proyektor memiliki dampak positif terhadap siswa kelas II SD. Partisipasi siswa meningkat, dengan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran. Kolase yang dihasilkan menunjukkan variasi kreativitas yang menggembirakan dan kemampuan siswa dalam memahami dan merepresentasikan konsep-konsep pembelajaran. Respons siswa terhadap pembelajaran berbasis proyektor umumnya positif, dengan mereka menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Kesimpulannya, penggunaan media pembelajaran kolase berbasis proyektor memberikan alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa kelas II SD. Pendekatan ini merangsang partisipasi siswa, meningkatkan kreativitas, dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik. Oleh karena itu, direkomendasikan bagi guru-guru untuk mempertimbangkan penggunaan teknologi proyektor dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Kata kunci : *Media Pembelajaran, Kolase, Proyektor*

Abstract

This report focuses on the use of projector-based collage learning media for second grade elementary school students. The aim of this activity is to increase the effectiveness of learning by utilizing projector technology to present learning material in an interactive and interesting way for students. The method used involves planning, implementation, observation and reflection stages. In implementation, we designed and implemented a collage learning session that involved projecting images relevant to the lesson material. Each student is given the task of making a collage based on these images, facilitating the development of creativity, visual thinking skills and collaboration between students. Evaluation is carried out by observing student participation, the resulting collages, and their

responses to projector-based learning. The results of this activity show that the use of projector-based collage learning media has a positive impact on second grade elementary school students. Student participation increases, with higher levels of engagement in the learning process. The resulting collages show an exciting variety of creativity and students' ability to understand and represent learning concepts. Student responses to projector-based learning were generally positive, with them stating that learning was more interesting and enjoyable. In conclusion, the use of projector-based collage learning media provides an effective alternative in improving the quality of learning for second grade elementary school students. This approach stimulates student participation, increases creativity, and provides a more engaging learning experience. Therefore, it is recommended for teachers to consider using projector technology in developing innovative and interactive learning strategies.

Keywords: *Learning Media, Collage, Projector*

PENDAHULUAN

Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan dasar yang harus ditempuh oleh seseorang selama enam tahun yang mempunyai sumber acuan dalam pembelajaran yaitu Kurikulum. Kurikulum merupakan sebuah wadah yang digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan di Sekolah Dasar adalah mengembangkan potensi siswa dengan mengajarkan pada siswa bahwa peluang dan tuntutan dalam lingkungannya dapat mengembangkan dirinya. Dalam mengembangkan potensi siswa perlu diterapkannya pembelajaran kreatif yang mampu mengembangkan diri siswa. Dalam mencapai tujuan pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan potensi siswa yang berbeda-beda, sehingga potensi tersebut dapat meningkat ke arah yang lebih baik. Salah satu potensi yang dapat ditingkatkan yaitu keterampilan. Keterampilan merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menyelesaikan pekerjaan berhubungan dengan hasil latihan dan pengalaman yang diperoleh. Salah satu mata pelajaran pada pembelajaran tematik yang dapat melatih keterampilan siswa yaitu SBdP yang melibatkan siswa secara langsung dalam menghasilkan sebuah karya.

SBdP memiliki beberapa materi pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan dan kreativitas siswa salah satunya yaitu seni teknik tempel. Jenis seni teknik tempel diantaranya kolase, montase, mozaik dan aplikasi. Kolase merupakan salah satu teknik tempel yang menghasilkan karya dengan menempelkan bahan-bahan yang dikombinasikan dengan pewarnaan menggunakan pensil warna, crayon dan sejenisnya. Ciri khas yang membedakan kolase dengan seni teknik tempel yang lainnya adalah adanya pengeblokan dengan mewarnai bagian diluar sketsa gambar yang telah ditempel dengan biji-bijian, potongan kertas atau bahan-bahan lain yang dapat digunakan. Selain itu, berdasarkan hasil refleksi yang peneliti lakukan di SDN Pulokalapa I khususnya untuk kelas II pada pembelajaran mata pelajaran SBdP, proses belajar mengajar di kelas hanya dilakukan dengan metode konvensional. Guru banyak bercerita atau berceramah tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut, sehingga rasa ingin tahu siswa tidak terbangun, kemandirian siswa dalam kegiatan pembelajaranpun sedikit sekali terbentuk. Hal tersebut berpengaruh secara langsung pada hasil belajar siswa kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran dan masih menggunakan metode penugasan dalam pembelajaran SBdP.

Oleh sebab itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa harus memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan proyektor. Proyektor merupakan salah satu buah [alat optik](#) yang pada umumnya umum digunakan untuk menghadirkan atau memproyeksikan gambar menjadi lebih besar. Proyektor dapat memudahkan dalam memperbesar gambar atau video dan media lainnya, emberikan pengalaman yang lebih baik dalam melihat suatu visual dengan layar lebar

Pengguna dapat membuat, mengubah, dan memberikan tampilan menarik. Adanya slide presentasi ini memudahkan audiens menangkap materi pembelajaran. Penggunaan

media proyektor tersebut diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar SBdP materi kolase. Proyektor dipilih untuk diterapkan dalam pembelajaran karena dapat menarik perhatian siswa dalam memahami materi daripada penggunaan metode konvensional.

METODE

• **Desain Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode analisis deskriptif kualitatif adalah menganalisis, menggambarkan, dan meringkas berbagai kondisi, situasi dari berbagai data yang dikumpulkan berupa hasil pengamatan mengenai masalah yang diteliti yang terjadi di lapangan.

• **Langkah Penelitian**

1. Perencanaan

Tahap perencanaan dimulai dari penemuan masalah, kemudian merancang tindakan yang akan dilakukan. Perencanaan dalam penelitian ini dimulai dengan menemukan masalah penelitian yang ada di lapangan. Pada tahap ini dilakukan melalui diskusi dengan guru kelas, maupun melalui observasi di dalam kelas.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah tahap kedua di tahap ini, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Selain itu, peneliti juga harus memperhatikan aspek-aspek lain seperti manajemen kelas, media pembelajaran, dan interaksi dengan siswa.

3. Observasi

Observasi merupakan upaya mengamati pelaksanaan tindakan. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Selain itu, observasi juga berguna untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul selama kegiatan pembelajaran.

4. Refleksi

Refleksi ini bertujuan untuk mengevaluasi keberhasilan kegiatan pembelajaran dan mencari solusi atas masalah-masalah yang muncul selama kegiatan pembelajaran. Setelah itu, guru kembali ke tahap perencanaan untuk menyusun rencana pembelajaran yang lebih baik di kemudian hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap siswa di kelas II SDN Pulokalapa I pada tanggal 20 Juli 2023, bahwa aktifitas dan hasil belajar siswa tentang kolase telah terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Dapat disimpulkan sebagai berikut bahwa dengan menggunakan proyektor dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa tentang materi kolase pada pembelajaran SBdP. Selain terjadi perubahan aktifitas dan hasil belajar, yang terpenting juga adalah siswa tidak merasa bosan dan jenuh mengikuti proses pembelajaran karena menggunakan media yang baru pula aktifitas belajarnya menyenangkan karena berbentuk visual.



Gambar 1. Pemaparan Materi Menggunakan Proyektor



Gambar 2. Pelaksanaan Pembuatan Kolase

Pembahasan

Pada bagian ini dipaparkan hasil penelitian penggunaan media proyektor pada pembelajaran SBdP materi kolase di kelas II SDN Pulokalapa I. data yang dikumpulkan dalam penelitian ini ada dua, yaitu hasil observasi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dan dokumentasi. Pelaksanaan setiap siklus pada penelitian ini dapat dijelaskan secara rinci sebagai berikut: Sebelum melaksanakan tahap perencanaan pertama, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran SBdP di kelas II SDN Pulokalapa I. Hasil yang diperoleh dari observasi awal yaitu dalam proses pembelajaran SBdP guru cenderung tidak menggunakan media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini berakibat aktivitas siswa pada kegiatan pembelajaran menjadi pasif. Selain itu, hasil belajar yang diperoleh siswa pada mata pelajaran SBdP juga belum optimal. Berdasarkan masalah yang ditemukan oleh peneliti pada observasi awal tersebut, peneliti memberikan alternatif pemecahan masalah yaitu dengan menggunakan media proyektor pada pembelajaran SBdP materi kolase.

Penggunaan media pembelajaran kolase berbasis proyektor memberikan sejumlah manfaat berharga bagi siswa. Pertama, melalui proyektor, gambar-gambar dalam kolase dapat dihadirkan dalam skala besar, menciptakan pengalaman visual yang menarik dan membantu siswa tetap fokus. Hal ini tidak hanya mempermudah pemahaman mereka terhadap materi, tetapi juga merangsang rasa keingintahuan. Kedua, penggunaan kolase melibatkan unsur kreativitas. Siswa dihadapkan pada tantangan merancang kolase dengan mengatur elemen- elemen secara visual, yang merangsang perkembangan kreativitas dan

kemampuan berpikir kritis. Ketiga, interaktivitas dengan media ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran. Mereka dapat mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan berinteraksi dengan materi yang disajikan. Keempat, visualisasi yang kuat dalam kolase membantu siswa dengan preferensi belajar visual untuk memahami konsep dengan lebih baik dan meningkatkan daya ingat mereka. Kelima, kolaborasi dalam pembuatan kolase mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, mengasah keterampilan sosial, dan mengajarkan pentingnya kerjasama. Terakhir, media ini menjadikan proses belajar lebih beragam dan menarik, memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran kolase berbasis proyektor memberikan manfaat signifikan, memperkaya pengalaman belajar siswa, serta membantu menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan efektif.

Penerapan media proyektor ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas II SDN Pulokalapa I tentang materi kolase, sebagai pengaruh dari digunakannya bantuan media proyektor tadi. Pelaksanaan pembelajaran berjalan efektif dan dapat meningkatkan kemampuan siswa. Dengan menginspirasi siswa-siswa melalui media baik yang langsung maupun melalui rekaman video siswa menjadi bergairah untuk pembelajaran. Pembelajaran berlangsung menarik minat siswa karena mereka dimotivasi untuk lebih menampilkan kemampuan afeksi dan psikomotorik daripada sekedar kognisi. Selanjutnya, media proyektor dirasa cukup tepat untuk kompetensi pembelajaran materi kolase.

SIMPULAN

Hasil Penelitian menyimpulkan bahwa dengan menggunakan proyektor pada materi kolase pembelajaran SBdP dapat menjadi variasi pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan proyekto pada materi kolase pembelajaran SBdP sangat digemari siswa dan terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti menyarankan agar penggunaan media ini pada materi kolase pembelajaran SBdP disosialisasikan dan digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran SBdP di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA .

- N. Karmila and Y. Suchyadi, "Supervisi Pendidikan Di Sekolah Alam Bogor," J. Pendidik. dan Pengajaran Guru Sekol. Dasar, vol. 03, pp. 31–33, 2020
- Husamah, Pantiwati, Y., Restian, A., dan Sumarsono, P., 2018, Belajar dan Pembelajaran, Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Nurfadhillah, A. (2021). Media Pembelajaran. Sukabumi: Jejak. Mahardika, Pratiwi, I.T., & Meilani, R.I, Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 3, No. 2, 2018
- Mashuri, Delila Khoiriyah, Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V, Jurnal PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya. Vol. 8 No. 05, 2020
- Beal, dkk. Rahasia Mengajarkan Seni Pada Anak. Yogyakarta: Pripoebooks, 2003, h. 111. Hajar, Pamadi. Seni Keterampilan Anak. (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019), h.5. Hanum, Rafidhah. "Evaluasi Pendidikan Anak Usia Dini". Jurnal UIN Ar-Raniry, No. 2, Vol. 5, (2021).
- Khadijah. Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. (Jakarta: Kencana, 2020), h.32. <https://seputarilmu.com/2021/11/pengertian-proyektor.html> diakses pada tanggal 09 Agustus 2023 pukul 13.45