

Penggunaan Media Nyata (konkret) Untuk Meningkatkan Pembelajaran Pada Peserta Didik

Bukori

SDN 1 MUARA

bukorimuara@gmail.com

Article History

received 14/11/2020

revised 21/11/2020

accepted 26/11/2020

Abstract

Real media are natural material objects that are used as learning materials or resources. The use of real media does not have to be presented in real terms in the classroom, but can also be done by inviting students to directly observe (observe) the real object to its location. Real media can be used in learning activities in the form as it is, no need to modify, no changes unless moved from the original environmental conditions. However, the use of real media has its advantages and disadvantages.

Keywords: *Real media, elementary school learning*

Abstrak

Media nyata adalah benda bahan alam yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Pemanfaatan media nyata tidak harus dihadirkan secara nyata dalam ruang kelas, melainkan dapat juga dengan cara mengajak siswa melihat langsung (observasi) benda nyata tersebut ke lokasinya. Media nyata dapat digunakan dalam kegiatan belajar dalam bentuk sebagaimana adanya, tidak perlu dimodifikasi, tidak ada pengubahan kecuali dipindahkan dari kondisi lingkungan aslinya. Namun penggunaan media nyata ada kelebihan dan kelemahannya.

Kata kunci: *Media nyata, pembelajaran sekolah dasar*

Social, Humanities, and Education Studies (SHes): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Anak usia 6-12 tahun banyak mengalami perubahan hasil perpaduan faktor intern (fisik dan mental) maupun extern (lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan yang tidak kurang pentingnya adalah pergaulan dengan teman sebaya). Perkembangan fisik dan intelektual anak usia 6-12 tahun nampaknya cenderung lamban. Pertumbuhan fisik anak menurun terus, kecuali pada akhir periode tersebut, sedangkan kecakapan motorik terus membaik. Perubahan terlihat kurang menonjol jika dibandingkan dengan usia permulaan. Akan tetapi perkembangan pada usia ini masih sangat signifikan. Perkembangan intelektual sangat substansial, karena sifat egosentrik, anak menjadi lebih bersifat logis. Perkembangan yang terjadi menghasilkan adanya perbedaan pada anak usia 6 dengan 12 tahun. Anak berusia 6 tahun Nampak seperti anak kecil, sedangkan anak berusia 12 tahun Nampak seperti orang dewasa.

Siswa kelas III sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), dengan demikian dalam memberikan materi pelajaran guru diharapkan lebih menitik beratkan pada alat peraga atau media yang lebih bersifat konkret dan logis. Untuk mencapai konsep menjadi kongkrit adalah ketika anak terlibat dalam pengalaman langsung dan aktif menemukan sendiri dari pengalaman belajarnya. Sesuai dengan teori Piaget yang, diharapkan seorang guru mampu membuat media konkret yang menarik perhatian siswa. Media yang sederhana dan bermakna dapat digunakan untuk menjelaskan materi kepada siswa.

Media nyata (konkret) ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media konkret dalam pembelajaran baik sebagai alat bantu pengajaran maupun sebagai pendukung agar materi pembelajaran semakin jelas dan dapat dengan mudah dipahami siswa, karena media konkret dapat dimanfaatkan siswa dengan mengotak-atik benda secara langsung didalam proses pembelajaran.

Media nyata adalah benda konkret yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Pemanfaatan media nyata (alam) tidak harus dihadirkan secara nyata dalam ruang kelas, melainkan dapat juga dengan cara mengajak siswa melihat langsung (observasi) benda nyata tersebut ke lokasinya. Media nyata (alam) dapat digunakan dalam kegiatan belajar dalam bentuk sebagaimana adanya, tidak perlu dimodifikasi, tidak ada perubahan kecuali dipindahkan dari kondisi lingkungan aslinya.

Ciri media nyata (alam) yang asli adalah benda yang masih dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya, dan dapat dikenali sebagai wujud aslinya. Media nyata (alam) sangat bermanfaat terutama bagi siswa yang tidak memiliki pengalaman terhadap benda tertentu. Misalnya untuk mempelajari binatang langka, siswa diajak melihat badak yang ada di kebun binatang. Selain observasi dalam kondisi aslinya, penggunaan media realita juga dapat dimodifikasi.

Secara teori, penggunaan media nyata (alam) ini banyak kelebihannya, misalnya dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Namun dalam prakteknya banyak benda-benda nyata yang tidak mudah dihadirkan dalam bentuk yang sebenarnya yang disebabkan oleh keterbatasan-keterbatasan tertentu.

Media benda nyata dapat dijadikan sebagai salah satu alternative untuk meningkatkan pembelajaran karena penggunaan media benda konkret menampilkan benda- benda nyata tentang ukuran, suara, gerak-gerik, permukaan, bobot-badan, bau, serta manfaatnya. Siswa akan lebih banyak belajar yang memberi pengalaman langsung sehingga terkesan dengan kegiatan yang dilakukan. Dengan menggunakan media nyata anak dapat terlibat langsung sehingga membuat anak lebih potensi, aktif, dan kreatif sehingga penguasaan konsep dan hasil belajar semakin meningkat sesuai tuntutan kurikulum yang berlaku. Suatu proses belajar mengajar dikatakan baik, bila proses tersebut dapat membangkitkan hasil dan aktivitas siswa dalam belajar.

Sebagai siswa, tentu berhak untuk mendapatkan materi-materi yang segar dan menarik, sehingga suasana pada proses pembelajaran berlangsung dengan hidup.

Namun, seperti yang kita ketahui sebagian besar keadaan pembelajaran disekolah khususnya sekolah dasar masih banyak guru yang belum mampu mengajar dengan baik dalam menggunakan media pembelajaran. Karena bahan ajar yang digunakan bahan ajar yang sudah jadi, tinggal pakai, tinggal beli tanpa merencanakan, menyiapkan dan menyusun sendiri. Dengan demikian sangat memungkinkan bahan ajar yang digunakan belum tentu sesuai dengan keadaan sekolah.

Untuk mengatasi permasalahan seperti dikemukakan diatas, tentunya perlu suatu tindakan agar masalah-masalah itu dapat segera teratasi. Salah satu cara semenarik mungkin, dan harus sesuai dengan kondisi siswa. Salah satu contohnya menggunakan media nyata (konkret) yang akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dan dilihat dari karakteristik siswa kelas III yang berada dalam tahap operasional konkret dengan demikian guru dalam memberikan materi pelajaran diharapkan menitikberatkan pada bahan ajar yang lebih bersifat nyata (konkret) dan logis.

Siswa kelas III sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), dengan demikian dalam memberikan materi pelajaran guru diharapkan lebih menitik beratkan pada alat peraga atau media yang lebih bersifat konkret dan logis. Untuk mencapai konsep menjadi konkret adalah ketika anak terlibat dalam pengalaman langsung dan aktif menemukan sendiri dari pengalaman belajarnya.

Menurut Piaget (dalam Suparno Paul, 2006) anak pada usia 7-12 tahun masuk dalam kategori tahap operasional konkret. Pada dasarnya Anak-anak pada usia ini anak telah memiliki kecakapan berpikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret sehingga dengan menyediakan media pembelajaran yang akrab dengan dunia mereka akan menimbulkan kesan nyaman dan menyenangkan dalam belajar sehingga materi pelajaran bisa diterima dengan baik dan mudah. Untuk menciptakan kenyamanan dalam belajar pendidik perlu menyediakan media-media pembelajaran yang dapat menyenangkan. Selain itu pendidik juga dapat membuat alternatif pembelajaran dengan memberi kesempatan kepada peserta didik agar lebih kreatif lagi dengan menyediakan media pembelajaran mereka sendiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Media Nyata (Alam)

Bahan alam merupakan bahan atau material yang ada di alam sekitar. Bahan alam terdapat di alam dan ditemukan di tanah atau bagian dari hewan atau tumbuhan (Whittaker, 2004:46) . Bahan alam mudah ditemukan disekitar lingkungan anak. Bahan alam juga terdapat diluar pintu kita atau dapat diperoleh dekat tempat tinggal kita (Miller, 2009:64). Bahan alam merupakan bahan yang tak terbatas dan mudah ditemukan hampir di lingkungan sekitar.

Bahan alam meliputi batang, ranting, daun, batu, biji-bijian, pasir, lumpur dan air. Anak dapat melakukan eksperimen dan eksplorasi dengan menggunakan bahan alam (Isenberg & Jalongo, 2010:282). Anak secara tidak langsung akan mengenal benda-benda atau bahan-bahan yang ada disekitarnya seperti pasir, tanah, kulit jagung, biji dari pohon cemara, batu bata, beragam rumput, tumbuhan dan bunga yang asli. Anak dapat berinteraksi melalui nyanyian alam dan berjalan melewati taman dan pohon-pohonan. Banyak hal-hal yang dapat dikenalkan pada anak tentang alam (Miller, 2009:58).

Media nyata sangat beragam dan persediaannya tersedia dilingkungan sekitar anak mapun sekolah. Contohnya menggunakan ranting, daun, buah, batu-batuan dan biji-bijian untuk dipakai dalam kegiatan. Dalam setiap kegiatan penggunaan, bahan alam ini dilakukan agar anak bebas berkreasi dengan mengeksplorasi bahan alam yang saat itu digunakan. Bahan alam dikreasikan dengan bebas

sesuai dengan kreativitas guru, sehingga pembelajaran yang disampaikan menarik dan merangsang rasa ingin tahu anak.

B. Kelebihan dan Kelemahan Media Nyata (alam)

Kita dapat menemukan kelebihan dan kelemahan dalam penggunaan bahan alam yang dilakukan dalam pembelajaran.

Kelebihan Media Nyata (alam)

Kelebihan yang didapat dari bahan alam adalah mudah didapat di lingkungan sekitar. Daun-daunan, biji-bijian, batu dan ranting yang peneliti gunakan berasal dari lingkungan sekitar, sehingga tidak memerlukan biaya yang besar. Selain itu bahan alam seperti daun, buah dan biji yang memiliki bentuk dan tekstur yang beragam dan bervariasi. Guru dapat memanfaatkan bahan alam sesuai dengan kegiatan pembelajaran.

Kelemahan Media Nyata (alam)

Kelemahan dari penggunaan bahan alam adalah tidak tahan lama di simpan, seperti daun yang cepat mengering dan mengkerut sehingga tidak dapat digunakan. Selain itu biji-bijian juga tidak dapat disimpan dalam waktu yang lama karena cepat berjamur dan harus sering dibersihkan jika masih digunakan untuk jangka waktu yang lama. Guru harus pintar dalam mengolah media bahan alam yang cepat berubah baik bentuk maupun warna.

C. Penerapan dan Penggunaan Media Nyata dalam Pembelajaran

Memanfaatkan lingkungan alam akan merangsang bakat dan potensi yang dimiliki anak. Lingkungan alam kaya akan mengembangkan potensi anak dikarenakan: (1) alam bersifat universal dan tidak habis-habis, (2) alam tidak dapat diprediksi, (3) alam sangat berlimpah, (4) alam itu indah, alam hidup dengan suara, (5) alam menciptakan banyak tempat dan, (6) alam dapat menyembuhkan dan mengandung kekayaan makanan yang bergizi (Greenman, 2008:4). Melalui alam, anak akan belajar dengan bermain disekitarnya. Lingkungan alam tidak hanya akan berpengaruh terhadap perkembangan tubuh anak, tetapi pengalaman bermain yang nyata bagi anak.

Penerapan dan penggunaan media nyata dalam pembelajaran. Penggunaan media bahan alam (nyata) digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang menarik dan bervariasi, sehingga anak dapat terlibat secara aktif dalam setiap pembelajaran. Anak diberi kesempatan mengajukan ide dan berkreasi dengan menggunakan bahan alam (nyata) yang telah disediakan juga penggunaan media bahan alam dapat meningkatkan kreativitas anak. Bagi guru kegiatan pembelajaran melalui penggunaan media bahan alam (nyata) dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan kreativitas. Kreativitas merupakan salah satu yang perlu diperhatikan. Kegiatan penggunaan bahan alam (nyata) tidak hanya digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak tetapi dapat dimodifikasi agar dapat mengajarkan anak untuk mengembangkan kemampuan lainnya

SIMPULAN.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media bahan alam dapat meningkatkan kreativitas anak. Penggunaan media bahan alam ini ditemukan bahwa kreativitas pada masing-masing anak terlihat ketika guru memberikan dorongan yang memacu kreativitas anak. Namun penggunaan media nyata ada kelebihan dan kekurangannya.

DAFTAR PUSTAKA

Ashyar. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta : Referensi Jakarta.

- Branch, Robert. 2009. Instructional Design: The ADDIE Approach. Springer: USA.
- Daryanto dan Herry Sudjendro. 2013. Siap menyongsong kurikulum 2013. Yogyakarta : Gava Media
- Desmita. 2014. Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung : Pt RemajaRosdakarya.
- Ibrahim dan Nana Syaodih. 2003. Perencanaan Pengajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Irham, Muhammad dan Novan Ardi Wiyani. 2013. Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Majid, Abdul. 2014. Pembelajaran tematik terpadu. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Munadi. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta : Referensi
- Prastowo, Andi. 2013. Pengembangan bahan ajar tematik. Yogyakarta : Diva Press.
- Putra. 2013. Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains. Yogyakarta: Diva Press