BAB III

KINERJA PENGABDIAN DAN PENGEMBANGAN

3.1 Kinerja Pengabdian

Kinerja pengabdian dalam Tugas Akhir Program Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL) ini mencakup seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh penulis selama menjalankan profesi sebagai guru kelas di SD Negeri 02 Cikendung. Sebagai guru kelas, penulis telah mengabdikan diri selama 8 tahun untuk mendukung pendidikan di sekolah dasar, dengan tujuan memberikan kontribusi nyata bagi kemajuan pendidikan nasional dan membentuk generasi muda yang berkualitas, berkarakter, dan memiliki potensi akademik optimal. Selama periode tersebut, penulis secara konsisten menyelenggarakan pembelajaran yang bermutu, berpusat pada siswa, serta mengembangkan berbagai inovasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan kurikulum.

Motivasi utama pengabdian ini adalah keinginan tulus untuk mengabdi kepada negeri melalui profesi sebagai guru, memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, serta mengembangkan kualitas pendidikan di sekolah dasar. Dalam perjalanan pengabdian tersebut, penulis berupaya menerapkan berbagai metode dan media pembelajaran yang inovatif, melakukan pembimbingan siswa, serta melaksanakan evaluasi pembelajaran secara berkala untuk memastikan proses pembelajaran berjalan efektif dan berdampak positif pada perkembangan akademik dan karakter siswa.

Sebagai bagian dari pengabdian profesional tersebut, penyusunan laporan penelitian ini difokuskan pada permasalahan rendahnya pemahaman konsep IPA siswa di kelas III, yang menjadi tantangan spesifik yang perlu ditangani melalui penerapan inovasi pembelajaran. Penelitian lapangan yang menjadi bagian dari laporan ini dilaksanakan selama periode lima minggu, dengan jumlah lima kali pertemuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ini difokuskan pada penerapan model pembelajaran inkuiri berbantuan media

diorama tiga dimensi, dengan tujuan meningkatkan pemahaman konsep IPA.

Pelaksanaan pengabdian selama 8 tahun ini membentuk dasar bagi penulis untuk merancang dan melaksanakan penelitian ini secara sistematis, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran. Media diorama digunakan sebagai sarana visual konkret untuk membantu siswa memahami konsep IPA yang bersifat abstrak, khususnya materi Bentang Alam Indonesia, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan interaktif.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Pada tahap ini, penulis melakukan berbagai kegiatan perencanaan dan pengorganisasian, antara lain:

1. Melakukan analisis kebutuhan pembelajaran melalui observasi awal di kelas III untuk mengetahui karakteristik siswa dan kondisi belajar mereka, sebagai dasar perancangan strategi pembelajaran.
2. Mengidentifikasi kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan indikator pencapaian hasil belajar yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
3. Menyusun perangkat pembelajaran lengkap, meliputi silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta instrumen penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor.
4. Merancang dan membuat media diorama tiga dimensi dengan topik Bentang Alam Indonesia, mencakup pegunungan, dataran rendah, sungai, dan pantai, sebagai media bantu konkret dalam pembelajaran.
5. Melakukan konsultasi dan koordinasi dengan dosen pembimbing dan kepala sekolah terkait rencana pelaksanaan pembelajaran agar kegiatan berjalan sesuai tujuan akademik dan kebutuhan siswa.
6. Melakukan sosialisasi kepada siswa mengenai model pembelajaran inkuiri dan penggunaan media diorama untuk mempersiapkan motivasi, kesiapan mental, serta antusiasme belajar siswa.

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan pengabdian, yaitu proses pembelajaran di kelas yang diterapkan dengan model pembelajaran

inkuiri berbantuan media diorama tiga dimensi. Pelaksanaan dilakukan bertahap sesuai sintaks model pembelajaran inkuiri, sebagai berikut:

1. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, manfaat materi, serta memotivasi siswa dengan mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Guru juga memperkenalkan media diorama sebagai alat bantu visual.
2. Merumuskan Masalah: Siswa mengamati media diorama, kemudian dibimbing mengidentifikasi permasalahan dan merumuskan pertanyaan terkait materi, misalnya perbedaan bentang alam dan manfaatnya bagi kehidupan.
3. Merumuskan Hipotesis: Siswa menyampaikan dugaan awal (hipotesis) dalam kelompok dengan bimbingan guru agar relevan dengan konsep IPA.
4. Mengumpulkan Data: Siswa melakukan pengamatan mendalam, berdiskusi kelompok, mencatat hasil pengamatan, serta memanfaatkan bahan ajar tambahan. Tahap ini mengembangkan keterampilan proses sains, seperti mengamati, mengklasifikasi, dan mengkomunikasikan temuan.
5. Menguji Hipotesis dan Menarik Kesimpulan: Siswa menganalisis data, menguji hipotesis, dan menyampaikan hasil melalui presentasi kelompok, kemudian menarik kesimpulan dengan arahan guru.

Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pengabdian dan dampaknya terhadap pemahaman konsep IPA siswa. Evaluasi mencakup:

1. Pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman konsep IPA sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran.
2. Observasi keterampilan proses sains siswa selama kegiatan, termasuk kemampuan mengamati, berdiskusi, dan menyimpulkan.
3. Penilaian hasil kerja kelompok, presentasi, dan partisipasi siswa dalam diskusi kelas.

4. Refleksi pembelajaran melalui angket dan wawancara sederhana untuk mengetahui minat, motivasi, dan pengalaman belajar siswa.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri berbantuan media diorama tiga dimensi memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan pemahaman konsep IPA siswa kelas III SD Negeri 02 Cikendung.

3.2 Kinerja Pengembangan

Kinerja pengembangan dalam Tugas Akhir Program Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL) ini mencakup berbagai upaya pengembangan yang dilakukan oleh penulis untuk mendukung keberhasilan penerapan model pembelajaran inkuiri berbantuan media diorama tiga dimensi. Kegiatan pengembangan ini tidak hanya berfokus pada proses pembelajaran di kelas, tetapi juga pada penyediaan perangkat pendukung pembelajaran yang inovatif, sistematis, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Adapun kinerja pengembangan yang dilakukan meliputi pengembangan media pembelajaran diorama tiga dimensi, pengembangan instrumen penilaian pembelajaran, serta pengembangan modul pembelajaran berbasis inkuiri. Ketiga aspek pengembangan tersebut saling berkaitan dan dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran IPA yang lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi siswa kelas III SD Negeri 02 Cikendung.

3.2.1 Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Tiga Dimensi

Pengembangan media pembelajaran diorama tiga dimensi dilakukan sebagai bentuk inovasi pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep IPA, khususnya materi Bentang Alam Indonesia, secara lebih konkret dan visual. Media diorama dipilih karena mampu merepresentasikan objek dan fenomena alam dalam bentuk tiga dimensi, sehingga siswa dapat mengamati secara langsung dan lebih mudah mengaitkan konsep dengan kondisi nyata.

Tahapan pengembangan media diorama tiga dimensi dilakukan sebagai berikut:

1. Studi Literatur

   Pada tahap ini, penulis melakukan kajian terhadap berbagai sumber literatur yang berkaitan dengan materi Bentang Alam Indonesia, karakteristik media pembelajaran tiga dimensi, serta prinsip penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Studi literatur ini bertujuan untuk memastikan kesesuaian materi dengan kurikulum serta efektivitas media yang akan dikembangkan.

2. Desain Media

   Berdasarkan hasil studi literatur, penulis merancang desain media diorama yang menggambarkan berbagai bentuk bentang alam, seperti pegunungan, dataran rendah, sungai, pantai, dan laut. Desain media disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas III agar mudah dipahami, menarik secara visual, dan mendukung proses pembelajaran inkuiri.

3. Pembuatan Prototipe

   Prototipe media diorama dibuat menggunakan bahan-bahan sederhana dan mudah diperoleh, seperti styrofoam, kertas karton, cat warna, lem, serta miniatur benda-benda alam. Pemilihan bahan tersebut bertujuan agar media mudah direplikasi, aman digunakan oleh siswa, serta memiliki daya tahan yang cukup untuk digunakan secara berulang.

4. Validasi Media

   Media diorama yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ini dilakukan untuk menilai aspek kesesuaian materi, kejelasan visual, kemenarikan media, serta kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

5. Revisi dan Finalisasi

   Berdasarkan hasil validasi dan masukan dari para ahli, penulis melakukan revisi terhadap media diorama, baik dari segi tampilan, kelengkapan objek, maupun kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Setelah dilakukan

perbaikan, media diorama disempurnakan dan siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran.



3.2.2 Pengembangan Instrumen Penilaian

Selain pengembangan media pembelajaran, penulis juga melakukan pengembangan instrumen penilaian sebagai alat untuk mengukur keberhasilan pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran IPA. Instrumen penilaian dikembangkan secara komprehensif untuk menilai aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

Instrumen penilaian yang dikembangkan meliputi:

1. Soal Pre-test dan Post-test

   Kegiatan pembelajaran yang menarik dapat mendorong orang tua dan masyarakat untuk lebih aktif mendukung proses belajar anak, seperti menyediakan sarana belajar tambahan di rumah atau mendukung program sekolah.
2. Lembar Observasi Keterampilan Proses Sains

   Lembar observasi dikembangkan untuk menilai keterampilan proses sains siswa selama pembelajaran, yang meliputi kemampuan mengamati, mengklasifikasi, menganalisis, mengkomunikasikan, dan menyimpulkan hasil pengamatan.
3. Rubrik Penilaian Presentasi dan Diskusi

   Rubrik penilaian digunakan untuk menilai aktivitas presentasi kelompok dan diskusi kelas. Rubrik ini mencakup aspek kerja sama, keaktifan, ketepatan isi, serta kemampuan siswa dalam menyampaikan hasil temuan secara lisan.
4. Angket Respons Siswa

   Angket dikembangkan untuk mengetahui respons, minat, dan motivasi siswa terhadap penerapan model pembelajaran inkuiri berbantuan media diorama tiga dimensi. Hasil angket digunakan sebagai bahan refleksi untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya.

3.2.3 Pengembangan Modul Pembelajaran Inkuiri

Pengembangan modul pembelajaran inkuiri dilakukan sebagai panduan pembelajaran yang sistematis bagi siswa dan guru. Modul ini dirancang untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran IPA yang berpusat pada siswa dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Modul pembelajaran inkuiri yang dikembangkan memuat beberapa komponen utama, yaitu:

1. Pengantar materi Bentang Alam Indonesia yang disajikan dengan bahasa sederhana dan ilustrasi pendukung.

2. Tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai oleh siswa.
3. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran inkuiri yang harus dilakukan siswa secara bertahap.
4. Lembar kerja siswa yang digunakan untuk mencatat hasil observasi, diskusi, dan analisis data.
5. Pertanyaan-pertanyaan pemandu yang dirancang untuk merangsang rasa ingin tahu, berpikir kritis, dan kemampuan memecahkan masalah siswa.
6. Rangkuman materi sebagai penguatan konsep yang telah dipelajari.
7. Soal evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman konsep IPA siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Melalui pengembangan media pembelajaran, instrumen penilaian, dan modul pembelajaran inkuiri ini, penulis berupaya menciptakan sistem pembelajaran yang terpadu dan berkelanjutan. Kinerja pengembangan tersebut diharapkan dapat mendukung peningkatan pemahaman konsep IPA siswa, mengembangkan keterampilan proses sains, serta meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 02 Cikendung.