
Studi kasus: Identifikasi keaktifan belajar peserta didik melalui media pembelajaran Simgem pada pembelajaran IPS di kelas V SDN Gadang 2 Banjarmasin

Nazwa Aprina¹
Nurlaili Fitriyah²
Siti Nurhaliza³
Aldy Ferdiyansyah⁴
Asniwati⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat
E-mail: aldyferdiyansyah@ulm.ac.id

Abstract: *This research is based on the low activity and learning motivation of students in IPAS learning, especially in IPS materials in class V of SDN Gadang 2 Banjarmasin due to the limitations of the learning media used, then teachers who still focus on lecture methods and conventional media such as blackboards and LKS. The purpose of this research is to identify the problems of teaching media used and provide alternative solutions through the development of concrete media called SimGem (Earthquake Simulation). This research uses a descriptive qualitative approach with a case study method. Data collection techniques include observation, interview, and documentation. Research results show that the use of SimGem is able to increase students' activity, understanding, and motivation in learning earthquake materials. This media provides a concrete learning experience through a simple simulation of the effect of the sliding of the earth's plates using a box containing sand and miniature buildings. In addition, this media also encourages students to think critically and work together in groups. The conclusion of this research is that SimGem is an effective, simple, and contextual learning medium in improving the quality of IPAS learning, especially on the topic of natural disasters, this media can be an alternative solution in overcoming the limitations of teaching media that have been faced in elementary schools.*

Keywords: *Concrete Learning Media; SimGem; Student Learning Activity and Motivation; Student Understanding, IPAS.*

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS khususnya pada materi IPS di kelas V SDN Gadang 2 Banjarmasin akibat keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, kemudian guru yang masih berfokus pada metode ceramah dan media seperti papan tulis dan LKS. Tujuan dari penelitian ini untuk mengidentifikasi permasalahan media ajar yang digunakan dan memberikan alternatif solusi melalui pengembangan media konkret bernama SimGem (Simulasi Gempa). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan SimGem mampu meningkatkan keaktifan, pemahaman, dan juga motivasi siswa dalam pembelajaran materi gempa bumi. Media ini memberikan pengalaman belajar yang konkret melalui simulasi sederhana efek geseran lempeng bumi menggunakan kotak berisi pasir dan miniatur bangunan. Selain itu, media ini juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan bekerja sama dalam kelompok. Adapun simpulan dari penelitian ini adalah bahwa SimGem merupakan media pembelajaran yang efektif, sederhana, dan kontekstual dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS, khususnya pada topik bencana alam, media ini dapat menjadi solusi alternatif dalam mengatasi keterbatasan media ajar yang selama ini dihadapi di sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran Konkret; SimGem; Keaktifan dan Motivasi Belajar Siswa; Pemahaman Siswa, IPAS.

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar merupakan bagian penting dari pencapaian tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan berbagai strategi, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu, baik berupa visual, audio, maupun audio visual, yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan informasi atau konsep secara lebih aktif, kreatif, efektif, efisien, dan menyenangkan (Nurhasana, 2021; Titin et al., 2023). Media pembelajaran tidak hanya berupa alat bantu yang bersifat konkret seperti papan tulis atau kertas peta tetapi juga dapat bersifat digital seperti video animasi atau aplikasi digital yang semakin berkembang seiring kemajuan teknologi

Media pembelajaran memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, minat belajar peserta didik dan keterlibatan peserta didik dengan menciptakan kesempatan belajar yang lebih menarik dan dinamis, dengan syarat media yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi yang diajarkan untuk mencapai hasil yang optimal (Ferdiansyah et al., 2022; Nurazizah, 2024; Widari et al., 2024). Oleh karena itu, media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Penggunaan media yang tepat dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Berdasarkan hasil observasi yang kami lakukan di SDN Gadang 2 Banjarmasin, ditemukan sejumlah permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya menggunakan papan tulis. Meskipun penggunaan papan tulis dapat membantu menyampaikan informasi secara langsung, tetapi media tersebut tetapi media tersebut kurang mampu merangsang daya tarik visual dan interaksi peserta didik, yang berimbas pada menurunnya keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, pembelajaran terasa monoton, sehingga mengurangi semangat dan minat belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan beberapa siswa yang menyatakan bahwa mereka merasa kurang tertarik dan pembelajaran menjadi membosankan, terutama ketika mereka hanya duduk diam di bangku sambil mendengarkan guru berbicara. Mereka juga mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang terbatas, seperti hanya

menggunakan buku dan papan tulis, membuat mereka sering merasa bosan karena kegiatan belajar hanya berfokus pada membaca dan menulis. Akibatnya, beberapa peserta didik cenderung mengantuk atau berbicara dengan teman sebangkunya, mengindikasikan kurangnya perhatian terhadap materi yang disampaikan. Permasalahan yang muncul dari temuan ini antara lain adalah kurangnya semangat dan minat belajar peserta didik, terbatasnya ketersediaan media ajar yang variatif, dan rendahnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Urgensi penggunaan media ajar yang memadai sangat mempengaruhi proses belajar-mengajar, terutama untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, dan semangat belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian (Purnasari & Sadewo, 2020) media ajar digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran, tidak hanya sebatas penyampaian materi tetapi juga membantu peserta didik untuk memahami apa yang sedang dipelajari. Apabila kegiatan pembelajaran tidak diiringi dengan media yang memadai dan sesuai, peserta didik cenderung akan menunjukkan sikap kehilangan minat dalam belajar, menjadi pasif, dan bahkan menunjukkan sikap malas ataupun melamun dalam mengikuti pelajaran. Permasalahan ini akan memiliki dampak langsung pada menurunnya motivasi belajar, menurunnya pemahaman konsep, serta berkurangnya partisipasi aktif peserta didik saat di kelas. Akibatnya, prestasi akademik peserta didik pun ikut menurun, dan mereka menjadi sangat bergantung pada penjelasan guru tanpa mengembangkan kemampuan berpikir kritis atau belajar mandiri. (Afrilia et al., 2022) mengemukakan bahwa seorang pendidik harus mampu mengembangkan suatu media yang dapat mendukung keberhasilan dalam pencapaian tujuan pelajaran. Media yang disediakan guru dapat berupa media ajar konkret ataupun digital, guru dan sekolah memiliki peranan yang sangat penting dalam memfasilitasi penggunaan dan pengembangan media yang efektif, kehadiran media pembelajaran yang relevan, seperti media konkret berbasis simulasi dalam pembelajaran IPS, menjadi salah satu solusi strategis untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik sekaligus mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan.

Media pembelajaran berbasis simulasi dirancang khusus untuk menunjang pembelajaran IPS di kelas V sekolah dasar, terutama dalam materi mengenai bencana alam. Materi ini seringkali bersifat abstrak bagi peserta didik, karena mereka belum tentu memiliki pengalaman langsung atau pemahaman konkret mengenai dampak dan proses terjadinya gempa bumi. Penggunaan media pembelajaran dengan simulasi merupakan

sebuah strategi pembelajaran yang memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman belajar melalui tiruan-tiruan yang mendekati kondisi nyata dan berlangsung dalam suasana yang tanpa resiko (Limbong et al., 2022; Mahmudah & Fauzia, 2022).

Oleh karena itu, media ini hadir sebagai solusi pembelajaran berbasis praktik dan pengalaman langsung. Pembelajaran simulasi gempa bumi sendiri dianggap sangat strategis efektif untuk dilaksanakan khususnya pada anak-anak sekolah dasar, sebab pengetahuan tentang bencana alam yang diajarkan sejak awal akan membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan mereka untuk waspada bencana alam dan meningkatkan pengetahuan siswa mengenai kesiapsiagaan terhadap bencana sehingga mereka mengetahui cara untuk menyikapinya (Azhar et al., 2024; Qurrotaini & Nuryanto, 2020). Media ini dibuat dari kotak kardus yang dimodifikasi dengan robekan di sisi kiri dan kanan yang berfungsi sebagai alat penggerak. Di dalam kardus tersebut diisi dengan pasir atau tanah sebagai representasi permukaan bumi. Peserta didik kemudian diajak untuk menancapkan elemen-elemen miniatur seperti rumah, jalan raya, hotel, kendaraan, dan bangunan lainnya ke dalam media. Setelah semua elemen terpasang, peserta didik akan menarik kedua sisi kardus secara bergantian sehingga menghasilkan efek guncangan atau gesekan yang menyerupai peristiwa gempa bumi sungguhan. Proses ini menyebabkan bangunan-bangunan miniatur roboh, dan peserta didik dapat langsung mengamati bagaimana dampak gempa terhadap permukiman.

Karakteristik utama dari media ini adalah bersifat interaktif, sederhana namun efektif, visual, dan kontekstual. Interaktivitasnya mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi, tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi turut membangun skenario pembelajaran secara langsung. Secara visual, media ini memberikan gambaran nyata tentang proses dan dampak gempa bumi, sehingga mampu memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi. Kesederhanaan alat dan bahan membuat media ini mudah dibuat dan diterapkan oleh guru di berbagai kondisi sekolah, termasuk yang memiliki keterbatasan fasilitas. Selain itu, media ini mampu membangun kerja sama antarpeserta didik, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, serta melatih kreativitas dan imajinasi mereka dalam menyusun tata kota mini yang realistis. Penggunaan media ini juga mencerminkan pendekatan pembelajaran berbasis kontekstual yang menekankan pengalaman belajar bermakna. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai

alat bantu visual, tetapi juga menjadi sarana untuk membentuk karakter aktif, kolaboratif, dan reflektif dalam diri peserta didik.

Terdapat Berbagai penelitian yang relevan dengan penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan pemahaman dan kesiapsiagaan siswa sekolah dasar terhadap bencana gempa bumi. Pertama, (Ardhyantama et al., 2024) menemukan bahwa media pop up 3 dimensi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa SDN Al Muhajirin mengenai pengertian dan penyebab gempa bumi, serta kesiapsiagaan mereka dalam menghadapi bencana tersebut. Sementara itu, (Tawulo et al., 2019) menunjukkan bahwa media booklet “Gercep Kebumi” mampu meningkatkan pengetahuan dan sikap kesiapsiagaan siswa SDN 2 Baruga, Kendari, terhadap gempa bumi melalui penyajian materi yang relevan dan visual menarik. (Mahmudah & Fauzia, 2022) melaporkan bahwa penerapan model simulasi berbasis video animasi dalam pembelajaran mitigasi bencana di SDN 3 Semende Darat Ulu memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, dengan siswa menjadi lebih memahami materi serta mampu merespons secara lebih aktif.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, kesiapsiagaan, serta hasil belajar siswa dalam menghadapi bencana gempa bumi. Oleh karena itu, kami menawarkan solusi baru berupa media pembelajaran “SimGem” sebagai alternatif inovatif yang dirancang untuk memperkuat pembelajaran IPS pada materi bencana alam gempa bumi di kelas V sekolah dasar. Media ini mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui pendekatan experiential learning yang melibatkan praktik langsung dalam bentuk simulasi. Dibandingkan dengan media pada penelitian sebelumnya, “SimGem” memiliki keunggulan berupa interaktivitas, kesederhanaan alat dan bahan, visualisasi yang konkret, serta keterkaitan konteks dengan kehidupan nyata siswa. Siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi ikut aktif dalam proses belajar, membangun kerja sama, melatih berpikir kritis, serta mengasah kreativitas melalui simulasi peristiwa gempa bumi yang mendekati kondisi sebenarnya. Kehadiran media “SimGem” menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran yang tepat dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kompetensi siswa, sekaligus membentuk karakter yang aktif, kolaboratif, dan tanggap terhadap isu-isu kebencanaan.

Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan media pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi bencana alam, khususnya gempa bumi, pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V SDN Gadang 2 Banjarmasin, serta menyediakan alternatif penyelesaian masalah tersebut melalui pengembangan dan pengujian efektivitas media pembelajaran “SimGem” berbasis simulasi.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis kualitatif deskriptif dengan pendekatan metode studi kasus. Penelitian dilakukan di SDN Gadang 2 Banjarmasin, dengan subjek penelitian yaitu guru dan siswa kelas V. Fokus penelitian adalah penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya dalam topik mitigasi bencana gempa bumi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk menggali pengalaman dan pandangan mereka terhadap media pembelajaran, serta dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti berupa foto atau catatan kegiatan pembelajaran.

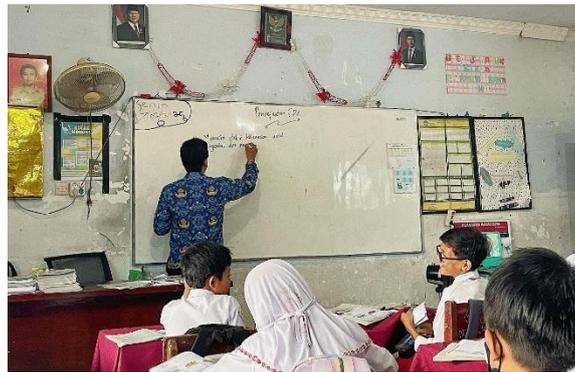
Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data, yaitu menggabungkan data dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran "SimGem". Setelah data terkumpul, dilakukan reduksi data untuk menyaring dan memfokuskan informasi penting. Data yang telah diringkas disajikan secara deskriptif agar mudah dipahami oleh pembaca. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan pola dan tema yang ditemukan. Triangulasi ini dilakukan untuk meningkatkan validitas data dan memperkuat kesimpulan penelitian melalui perbandingan dan verifikasi antar sumber data yang diperoleh.

HASIL

Setelah melakukan studi kasus mengenai permasalahan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS di kelas 5 SDN Gadang 2 Banjarmasin, didapatkan beberapa temuan utama dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Problematika Keterbatasan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran IPS

Permasalahan utama yang teridentifikasi mencakup: (1) keterbatasan media pembelajaran, (2) rendahnya tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, dan (3) kurangnya motivasi belajar pada diri siswa. Ketiga permasalahan ini muncul berdasarkan hasil observasi langsung yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung di kelas dengan mata pelajaran IPAS materi Peristiwa Alam. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru tidak menggunakan media ajar konkret maupun berbasis digital sebagai penunjang proses pembelajaran. Guru cenderung mengandalkan metode ceramah dan diskusi langsung, serta hanya menggunakan papan tulis dan buku paket atau LKS sebagai sumber belajar utama.



Gambar 1. Guru menggunakan Media Pembelajaran Papan Tulis

Kondisi ini memberikan dampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa, tidak sedikit siswa tampak tidak fokus, melamun, berbicara dengan teman sebangku, hingga menunjukkan ekspresi kebingungan. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi juga tidak memberikan stimulus yang cukup bagi siswa untuk merasa termotivasi dalam belajar. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara kami bersama wali kelas dan beberapa siswa, yang menunjukkan bahwa keterbatasan media menghambat guru dalam mengimplementasikan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Guru sendiri mengakui bahwa metode ceramah masih menjadi pendekatan utama karena keterbatasan fasilitas.

Siswa juga menyampaikan bahwa mereka lebih menikmati pembelajaran yang menggunakan media seperti LCD atau alat bantu visual lainnya. Namun, karena sekolah hanya memiliki tiga unit LCD, maka penggunaannya harus dijadwalkan dan tidak bisa diterapkan secara rutin di semua kelas. Akibat dari kondisi ini, proses pembelajaran menjadi monoton dan tidak mampu menjangkau berbagai karakteristik belajar siswa yang beragam. Hal ini tentu berpengaruh pada penurunan minat belajar, kurangnya pemahaman

terhadap materi, dan pada akhirnya berdampak pada prestasi siswa secara keseluruhan. Dengan demikian, keterbatasan media ajar menjadi faktor signifikan yang menghambat optimalisasi proses pembelajaran di kelas. Diperlukan inovasi serta penyediaan media pembelajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa agar kualitas pembelajaran dapat meningkat secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini, penulis merasa perlu untuk memberikan sebuah solusi inovatif yang dapat menjawab permasalahan keterbatasan media pembelajaran, khususnya dalam menyampaikan materi bencana alam seperti gempa bumi. Oleh karena itu, kami memperkenalkan sebuah media ajar konkret yang diberi nama SimGem, media ini merupakan singkatan dari Simulasi Gempa. Media pembelajaran ini dirancang untuk memberikan sebuah pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual bagi siswa, khususnya dalam memahami proses terjadinya bencana alam gempa bumi secara visual dan interaktif.

2. Media Pembelajaran SimGem (Simulasi Gempa)

SimGem dibuat sebagai media yang mampu membuat siswa untuk menyaksikan serta membayangkan simulasi sederhana dari pergerakan lempeng bumi yang menyebabkan terjadinya gempa. Dengan melihat langsung efek yang ditimbulkan oleh gesekan tanah terhadap struktur bangunan yang ada di atasnya, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam dan nyata mengenai fenomena alam tersebut. Kemudian, melalui simulasi ini, siswa juga dapat membayangkan dan mempersiapkan diri terkait langkah-langkah atau sikap yang perlu mereka lakukan jika suatu saat nanti mengalami secara langsung bencana gempa bumi di dunia nyata. Hal ini tentunya menjadi bagian penting dari pembelajaran yang tidak hanya kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik.



Gambar 2. Media Pembelajaran SimGem

Media SimGem dibuat dari bahan-bahan yang sederhana, murah, dan sering ditemukan di lingkungan sekitar siswa. Struktur dasarnya terdiri dari sebuah kotak kardus

bekas yang di dalamnya terdapat alas atau tumpuan dari kardus yang dapat ditarik dari kedua sisi. Kotak tersebut kemudian diisi dengan material pasir ataupun tanah untuk merepresentasikan permukaan bumi. Kemudian, siswa diminta menancapkan elemen-elemen lingkungan yang realisistis seperti rumah, jalan raya, hotel, dan kendaraan di atas permukaan pasir. Setelah semua elemen sudah tersusun dengan rapi, siswa akan diminta bekerja sama dengan kelompoknya untuk menarik kedua sisi tumpuan secara perlahan-lahan. Gesekan dan pergerakan ini menciptakan efek getaran yang menyerupai bencana alam gempa bumi, di mana beberapa struktur akan tampak bergoyang, rusak, atau bahkan roboh, tergantung posisi dan kekuatannya.



Gambar 3. Bangunan Roboh Setelah Siswa Menarik Kedua Sisi

Penggunaan media pembejaran ini bukan hanya sekadar eksperimen visual, namun juga menjadi sarana untuk membangun pemahaman konseptual siswa secara lebih menyeluruh, siswa tidak hanya mempelajari gempa bumi dari definisi buku, tetapi dapat merasakan dan mengamati simulasi penyebab dan akibatnya secara langsung. Selain itu, media ini juga memberikan nilai tambah dari sisi keterampilan kolaboratif, karena siswa harus bekerja sama dalam merancang tata letak bangunan dan mengoperasikan simulasi. Aktivitas ini diharapkan mampu meningkatkan keaktifan belajar, rasa ingin tahu, serta kepedulian terhadap keselamatan diri dan lingkungan. Dengan demikian, SimGem hadir sebagai alternatif solusi pembelajaran IPAS yang tidak hanya menjawab permasalahan keterbatasan media, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

3. Implementasi Media Pembelajaran SimGem

Berdasarkan hasil penelitian kami, siswa tampak lebih antusias dan aktif saat pembelajaran berlangsung, mereka mengaku lebih mudah memahami materi bencana alam khususnya gempa bumi dengan menggunakan media ajar SimGem. Adapun langkah-

langkah untuk pelaksanaan media ajar SimGem adalah: (1) Siswa dibagi menjadi 1 kelompok dengan 4 anggota; (2) Siswa diminta menaruh pasir ke dalam kotak; (3) Siswa menancapkan elemen-elemen seperti jalan raya, rumah, bangunan, hotel, mobil, dll, (4) Setelah semua elemen tersusun dengan rapi, siswa diminta untuk saling menarik kedua sisi tumpuan secara perlahan hingga menciptakan efek gesekan yang menyerupai gempa bumi.



Gambar 4. Siswa Menancapkan Elemen-elemen Miniatur



Gambar 5. Siswa Menarik Kedua Sisi Kardus

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan, dampak yang dirasakan setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media ajar SimGem sangat beragam, seperti siswa menunjukkan sikap lebih aktif dan berpartisipasi penuh saat proses pembelajaran, guru juga memberikan respon positif dengan menyampaikan bahwa menurut beliau pembelajaran terlihat lebih aktif dan menyenangkan dari pada sebelumnya, siswa juga lebih memahami dengan baik materi yang diajarkan, mereka juga dapat mengetahui apa yang harus mereka lakukan jika nantinya terjadi gempa bumi, sehingga media ajar ini juga meningkatkan pemahaman mereka tentang sikap yang harus mereka lakukan ketika mereka menghadapi langsung gempa bumi. Selain itu, media ajar SimGem juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa menjadi tertarik dengan simulasi yang dilakukan dan penasaran terhadap materi yang disampaikan, Guru juga menyampaikan

bahwa kelas terasa sangat hidup, siswa sangat fokus dan antusias, mereka bekerja sama dalam kelompok dan sangat tertarik dengan simulasi yang dilakukan.

Adapun kekurangan dari media ajar ini adalah guru harus memberikan perhatian secara ketat agar siswa tidak bermain-main ketika kegiatan pembelajaran, media ajar ini juga cukup besar dan berat hingga kurang fleksibel untuk digunakan, selain itu keterbatasan utama dari media ini juga terletak pada aspek daya tahan material, karena media ajar SimGem dibuat dari bahan sederhana seperti kardus dan pasir, media ini tidak memiliki ketahanan jangka panjang dan mudah mengalami kerusakan apabila digunakan berulang kali tanpa perawatan yang tepat. Selain itu, proses penyusunan media memerlukan persiapan waktu yang cukup lama, terutama saat menyiapkan kotak simulasi, mengisi pasir, dan merakit elemen-elemen bangunan. Hal ini bisa menjadi kendala tersendiri bagi guru yang memiliki alokasi waktu mengajar yang terbatas.

Dari sisi pelaksanaan, pengelolaan kelas saat menggunakan SimGem juga menjadi tantangan tersendiri, ketertarikan siswa yang tinggi terkadang justru membuat suasana kelas menjadi lebih ramai dan sulit dikendalikan, terutama bila jumlah siswa dalam satu kelompok terlalu banyak. Selain itu, karena media ini menekankan pada simulasi fisik, keterbatasan ruang kelas bisa membatasi efektivitas pelaksanaannya, terlebih jika digunakan secara serentak oleh banyak kelompok. Dengan demikian, meskipun media ajar SimGem sudah mampu menghidupkan suasana belajar dan membantu siswa memahami secara baik konsep gempa bumi secara visual, namun penting juga untuk terus mengembangkan dan menyempurnakan media ini agar lebih tahan lama, praktis, serta adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran yang dinamis.

PEMBAHASAN

Pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, serta menyajikan informasi secara menarik (Isa & Rustini, 2023). Namun, hingga saat ini masih banyak guru di sekolah yang belum memanfaatkan media pembelajaran ini secara maksimal. Sebagian besar guru masih menggunakan pendekatan pembelajaran tradisional, di mana mereka memposisikan diri sebagai sumber informasi bagi siswa, kondisi seperti ini masih umum ditemukan di berbagai sekolah di Indonesia (Nursafitri et al., 2021). Salah satu contoh nyata dapat ditemukan di SDN Gadang 2 Banjarmasin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekolah tersebut mengalami keterbatasan media pembelajaran dan guru hanya

menggunakan papan tulis pada saat mata pelajaran IPS di kelas V. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa, motivasi belajar, serta pemahaman siswa terhadap materi, terutama pada materi bencana alam seperti gempa bumi. Menanggapi permasalahan tersebut, dikembangkanlah media pembelajaran konkret bernama “SimGem” berbasis simulasi yang setelah diimplementasikan dalam pembelajaran, media ini terbukti memberikan dampak positif.

Keaktifan siswa merupakan salah satu unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses belajar, keterlibatan siswa dalam pembelajaran mendorong mereka berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran ((Ferdiansyah, 2024). Melalui simulasi mampu mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran agar tidak merasa bosan atau mengantuk selama di kelas (Rahmaniar & Prastowo, 2022). Hal ini sesuai dengan hasil observasi bahwa media SimGem yang berbasis simulasi ini juga berdampak signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa. Media ini merangsang siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran karena mereka tidak hanya mendengarkan materi, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan. Saat kegiatan pembelajaran, siswa berinteraksi dengan media simulasi melalui aktivitas, seperti menaruh pasir ke dalam kotak, menyusun miniatur bangunan, serta menarik kedua sisi kardus untuk menciptakan efek getaran yang menyerupai gempa. Selain itu, siswa juga aktif dalam diskusi kelompok untuk membahas dampak gempa bumi berdasarkan apa yang telah mereka amati. Guru kelas juga menyatakan bahwa siswa terlihat lebih aktif, bertanya, dan saling berkerjasama selama proses pembelajaran. Hasil wawancara dengan siswa juga menyatakan bahwa mereka merasa seru dan menyenangkan, belajar jadi tidak membosankan karena bisa mencoba langsung, sehingga media SimGem ini dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memudahkan siswa memahami pembelajaran sehingga mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama pada materi yang bersifat abstrak atau jarang dialami langsung oleh siswa, seperti gempa bumi. Melalui media pembelajaran, dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar mudah dipahami ((Wulandari et al., 2023). Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran SimGem yang berbasis simulasi ini, siswa dapat memahami konsep gempa bumi secara lebih mudah meskipun berada di lingkungan yang tidak rawan gempa dan meningkatkan kesiapsiagaan mereka dalam menyikapi saat bencana tersebut terjadi serta meningkatkan rasa empati terhadap korban yang mengalami

bencana tersebut. Hasil wawancara dengan siswa juga menyatakan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami materi setelah menggunakan media pembelajaran tersebut, melalui simulasi ini dapat meningkatkan kesadaran dan membentuk perilaku kesiapsiagaan siswa dalam mengantisipasi terjadinya bencana (Junianto & Hendriani, 2024; Widodo, 2021). Oleh karena itu, media SimGem tidak hanya mempermudah pemahaman konsep tentang materi gempa bumi, tetapi juga memberikan dampak positif dalam membentuk kesiapsiagaan siswa terhadap bencana alam.

Motivasi belajar siswa merupakan faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Keberhasilan belajar ditentukan oleh keinginan siswa untuk belajar dan dorongan mereka untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar ((Fatmawati & Asniwati, 2023). Salah satu cara meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu melalui penggunaan media pembelajaran. Motivasi belajar siswa cenderung meningkat saat mereka menggunakan media pembelajaran konkret. Hal ini karena mereka berinteraksi langsung dengan materi membuat siswa lebih antusias dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran ((Hidayati et al., 2025). Melalui simulasi mampu meningkatkan motivasi dan perhatian siswa terhadap materi pelajaran, meningkatkan keterlibatan langsung dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. membantu mengembangkan kemampuan kognitif siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa ((Qusyairi, 2020). Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang kami lakukan bahwa media pembelajaran SimGem yang berbasis simulasi dan bersifat konkret ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena menyajikan pengalaman belajar yang nyata, menarik, dan kontekstual sehingga mereka menjadi tertarik dan penasaran terhadap materi yang disampaikan. Guru kelas juga menyatakan bahwa kelas sangat hidup karena siswa sangat fokus dan antusias selama pembelajaran. Mereka bekerja sama dalam kelompok dan sangat tertarik dengan simulasi yang dilakukan. Rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa semakin meningkat karena mereka merasa seolah-olah mengalami situasi nyata.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa keterbatasan media pembelajaran di SDN Gadang 2 Banjarmasin berdampak signifikan terhadap rendahnya keaktifan dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS, khususnya pada materi bencana alam gempa bumi. Penggunaan media ajar “SimGem” berbasis simulasi terbukti mampu meningkatkan

pemahaman siswa, keterlibatan aktif dalam pembelajaran, serta membentuk perilaku kesiapsiagaan terhadap bencana. SimGem yang bersifat konkret, interaktif, dan kontekstual memberikan pengalaman belajar bermakna yang menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara bersamaan. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran inovatif dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi pembelajaran yang monoton dan kurang partisipatif.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar sekolah dan guru lebih proaktif dalam mengembangkan serta menggunakan media pembelajaran kontekstual dan interaktif seperti SimGem. Media ini tidak hanya relevan untuk materi kebencanaan, tetapi juga dapat diadaptasi untuk topik lain dalam pembelajaran IPS dan mata pelajaran lainnya. Selain itu, pelatihan bagi guru mengenai inovasi media ajar perlu ditingkatkan agar keterampilan mereka dalam merancang pembelajaran yang menarik dan efektif semakin berkembang. Pemerintah dan dinas pendidikan juga diharapkan dapat memberikan dukungan berupa penyediaan fasilitas dan pendanaan untuk pengembangan media pembelajaran di sekolah-sekolah dasar dan bagi mahasiswa, disarankan untuk mulai mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran yang inovatif, relevan, dan kontekstual guna meningkatkan kualitas pembelajaran serta keterlibatan siswa di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Afrilia, L., Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2559>
- Ardhyantama, V., Suharto, Z. Z., Firdaus, M. A., & Fadlilah, H. N. (2024). Media Pop Up 3 Dimensi untuk Meningkatkan Mitigasi Bencana Gempa Bumi dan Tsunami. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(1), 1–11. <https://doi.org/10.21137/jpp.2024.16.1.1>
- Azhar, W. A., Safariyah, E., & Makiyah, A. (2024). Pengaruh Edukasi Kesiapsiagaan Bencana Melalui Metode Video Animasi terhadap Pengetahuan Siswa. *Journal of Nursing Practice and Education*, 5(01), 79–85. <https://doi.org/10.34305/jnpe.v5i1.1443>
- Fatmawati, & Asniwati. (2023). Implementasi Model LENTERA Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 2(3), 83–92. <https://doi.org/10.57218/jupenji.vol2.iss3.817>
- Ferdiyansyah, A. (2024). Classroom Management to Increase Student Activeness in Elementary School Social Studies Courses. *JEID E-ISSN: Journal of Educational Integration and Development*, 4(4), 234–247. <https://doi.org/10.55868/jeid.v4i4.363>

- Ferdiansyah, A., Suhartono, S., & Nihayati, N. (2022). Development of Interactive Teaching Materials Based on Android Application for Elementary School Students. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(1), 13. <https://doi.org/10.17977/um009v31i12022p013>
- Hidayati, B. R., Yahya, Amran, Moh. A., Sarina, E., Srigusdiana, B. N., Zahrani, B., Sari, E. N., & Anam, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Konkret Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri 6 Masbagik Selatan. *ABDI POPULIKA*, 06(1), 61–67.
- Isa, S. F. P., & Rustini, T. (2023). Pengaruh Media pada Pembelajaran IPS Di SD. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 8(1), 24–29. <https://doi.org/10.15294/harmony.v8i1.63949>
- Junianto, D., & Hendriani, D. (2024). Pengaruh Model Simulasi Bencana terhadap Nilai Sikap Kesiapsiagaan Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Dwi. *CENDEKIA: Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmiah*, 1(1), 45–52. <https://doi.org/10.62335/k0zhsw43>
- Limbong, M., Firmansyah, Fahmi, F., & Khairiah, R. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27–35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Mahmudah, S., & Fauzia, F. (2022). Penerapan Model Simulasi Tentang Pembelajaran Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 633–645. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1974>
- Nurazizah, S. (2024). Pentingnya Media dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Karimah Tauhid*, 3(5), 5666–5670.
- Nurhasana, I. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *AL-FIKRU: JURNAL PENDIDIKAN DAN SAINS*, 2(2), 217–229. <https://doi.org/10.55311/aioes.v1i2.67>
- Nursafitri, S., Silfiyana, Huda Faiqul, M., & Solina, A. (2021). Problematika dalam Penerapan Media Pembelajaran yang Berlaku di MI/SD. *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 1, 793–808.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Perbaikan Kualitas Pembelajaran Melalui Pelatihan Pemilihan Model Pembelajaran dan Pemanfaatan Media Ajar di Sekolah Dasar Wilayah Perbatasan. *Publikasi Pendidikan*, 10(2), 125–132. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i2.13846>
- Qurrotaini, L., & Nuryanto, N. (2020). Implementasi Pendidikan Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi dalam Pembelajaran IPS SD. *Implementasi Pendidikan Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi Dalam Pembelajaran IPS SD*, 2(1), 37–44. <http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v2i01.885>
- Qusyairi, L. A. H. (2020). Pemanfaatan Media dalam Metode Simulasi Pada Pembelajaran PAI. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 195–211. <https://doi.org/10.36088/pensa.v2i2.892>
- Rahmaniar, E., & Prastowo, A. (2022). Implikasi Model Simulasi berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 639–647. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1854>
- Tawulo, W. W. S., Prasetya, F., & Rezal, F. (2019). Efektivitas Media Booklet “Gercep Kebumi” terhadap Pengetahuan dan Sikap tentang Kesiapsiagaan Tanggap Bencana Gempa Bumi pada Siswa-siswi SD Negeri 2 Baruga di Kota Kendari. *Al-*

- Sihah: Public Health Science Journal*, 11(1), 31–39.
<https://doi.org/10.24252/as.v11i1.9370>
- Titin, Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Widari, R. R., Fladesya, R., & Sonya, S. (2024). Peran dan Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pendidikan Dasar: Meningkatkan Efektivitas dan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 201–207. <https://doi.org/10.59581/jipsoshum-widyakarya.v2i3.3373>
- Widodo, T. (2021). Pengaruh Metode Simulasi Bencana Terhadap Kesiapsiagaan Peserta Didik Smp Negeri 4 Cigeulis Kabupaten Pandeglang Dalam Menghadapi Ancaman Gempa Bumi. *Jurnal Pendidikan Geosfer*, 6(1), 36–44. <https://doi.org/10.24815/jpg.v6i1.22133>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. In *Journal on Education* (Vol. 5, Issue 2, pp. 3928–3936). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>