

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *LEMBAJA*
(LEMPAR AMBIL JAWAB) PADA MATA PELAJARAN IPS
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA
DIDIK DI SMP NEGERI 2 WAJAK SATU ATAP**

LAPORAN INOVASI PEMBELAJARAN

**OLEH
AGHNIA IMANI ARIFIYANTI
NIM. 223174918213**



**UNIVERSITAS NEGERI MALANG
SEKOLAH PASCASAJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PROFESI GURU
BIDANG STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
AGUSTUS 2023**

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Inovasi Pembelajaran oleh Aghnia Imani Arifiyanti dengan judul **“Implementasi Media Pembelajaran *LEMBAJA* (Lempar Ambil Jawab) pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 2 Wajak Satu Atap”** ini telah diperiksa dan disetujui

Mengetahui,

Kaprodi PPG UM



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Alfani', is written over a circular purple stamp. The stamp contains the text 'UNIVERSITAS MALANG' and 'SEKOLAH PASCASARJANA'.

Dr. Muhammad Alfani, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198207112014041001

Malang, 18 Agustus 2023

Dosen Pembimbing Seminar



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Syamsul Bachri', is written over a circular purple stamp. The stamp contains the text 'UNIVERSITAS MALANG' and 'SEKOLAH PASCASARJANA'.

Syamsul Bachri, S.Si, M.Sc., Ph.D

NIP. 198305302006041004

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aghnia Imani Arifiyanti, S.Pd.

NIM : 223174918213

Bidang Studi : Ilmu Pengetahuan Sosial

Program Studi : Pendidikan Profesi Guru Sekolah Pascasarjana

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa artikel yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan hasil plagiasi/falsifikasi/fabrikasi baik Sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa artikel ini hasil plagiasi/falsifikasi/fabrikasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Malang, 11 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



Aghnia Imani Arifiyanti, S.Pd.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT karena atas rahmat, karunia, dan hidayah-Nya yang senantiasa diberikan, sehingga penulis dapat melaksanakan serta menyusun laporan inovasi pembelajaran yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran *LEMBAJA* (Lempar Ambil Jawab) pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 2 Wajak Satu Atap” dengan baik. Penyusunan ini bertujuan sebagai persyaratan penyelesaian mata kuliah Seminar Profesi Guru Pascasarjana Universitas Negeri Malang. Penulis menyadari penulisan laporan ini dapat terselesaikan atas bantuan banyak pihak yang mendukung baik secara moril maupun materil. Untuk itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Syamsul Bachri, S.Si, M.Sc., Ph.D selaku Dosen Pembimbing Seminar PPG UM yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan arahan dalam menyusun laporan ini;
2. Kepala Sekolah, dewan guru, serta segenap civitas akademika SMP Negeri 2 Wajak Satu Atap yang telah memberi izin dan membantu proses pelaksanaan uji coba pengimplementasian media pembelajaran;
3. Peserta didik SMP Negeri 2 Wajak Satu Atap;
4. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama pengerjaan laporan ini.

Penulis menyadari dalam penulisan dan pengembangan inovasi ini masih ada kekurangan, penulis sangat menerima saran dan masukan untuk perbaikan inovasi ini agar lebih baik lagi kedepannya. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat, menginspirasi dan menambah referensi bagi pembaca.

Malang, 11 Agustus 2023
Hormat kami,

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	3
C. Manfaat	3
BAB II KARYA INOVASI	
A. Desain Inovasi.....	4
B. Prosedur Penciptaan.....	5
C. Karya Inovasi	8
D. Implementasi Karya Inovasi	10
E. Dampak Karya Inovasi.....	11
F. Rencana Tindak Lanjut	12
BAB III PENUTUP	
A. Kesimpulan	13
B. Saran.....	13
DAFTAR RUJUKAN.....	14
LAMPIRAN.....	15

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Permainan Tuhonori	4
Gambar 2 Fase <i>design thinking</i>	5
Gambar 3 Grafik pembangunan <i>prototype</i>	7
Gambar 4 Media <i>LEMBAJA</i> (Lempar Ambil Jawab).....	8
Gambar 5 Komponen media <i>LEMBAJA</i>	8
Gambar 6 Perbedaan desain kartu soal media <i>LEMBAJA</i> tiap kelompok.....	9
Gambar 7 Spesifikasi kartu soal media <i>LEMBAJA</i>	9
Gambar 8 Daftar pertanyaan media <i>LEMBAJA</i>	10
Gambar 9 Implementasi media pembelajaran <i>LEMBAJA</i>	11

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran yang berhasil adalah pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dalam proses pembelajaran, terjadi interaksi antara berbagai komponen seperti guru, materi ajar, dan peserta didik. Peran guru sangat penting karena berfungsi sebagai pembimbing yang menyampaikan dan memfasilitasi proses pembelajaran. Tugas seorang guru dalam proses belajar mengajar tidak terbatas hanya sebagai penyampai informasi kepada peserta didik. Guru harus memiliki kemampuan untuk memahami peserta didik dengan berbagai perbedaannya agar mampu membantu peserta didik dalam menghadapi kesulitan belajar. Pendidikan Profesi Guru (PPG) memiliki peran untuk menghasilkan calon guru yang berkompeten dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran serta dapat menjadi guru yang mampu menindaklanjuti hasil penilaian dengan melakukan bimbingan dan pelatihan kepada peserta didik serta melakukan penelitian secara berkelanjutan. Kegiatan PPG Prajabatan dilakukan dengan dua semester, Selama itu tentunya mahasiswa memiliki berbagai pengalaman belajar yang diperoleh dari tiap mata kuliahnya. Seperti halnya mata kuliah Pemahaman Tentang Peserta Didik dan Pembelajarannya serta mata kuliah *Design Thinking*.

Mata kuliah Pemahaman Tentang Peserta Didik dan Pembelajarannya memberikan pemahaman bahwa sebagai seorang guru nantinya harus bisa memahami bahwasanya setiap peserta didik memiliki potensi yang berbeda-beda. Salah satu pembelajaran bermakna yang penulis dapatkan adalah tentang *profiling* peserta didik pada materi topik 3. Profil peserta didik meliputi etnik, kultural, status sosial, minat, perkembangan kognitif, kemampuan awal, gaya belajar, motivasi, perkembangan emosi, perkembangan sosial, perkembangan moral, dan perkembangan motorik. Dengan mengetahui lebih dalam mengenai latar belakang serta karakteristik peserta didik maka hal tersebut dapat dijadikan sebagai pedoman untuk merancang strategi kegiatan pembelajaran lebih lanjut yang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik.

Pengalaman belajar bermakna yang kedua ada pada mata kuliah *Design Thinking*. Dalam mata kuliah ini penulis memahami bahwa ternyata kerangka berpikir ini tidak hanya dapat diterapkan pada dunia bisnis saja, namun juga dikembangkan dalam dunia pendidikan. Kerangka *design thinking* ini dapat membantu guru dalam memecahkan atau menanggulangi permasalahan dan menciptakan media dengan lima fase perkembangannya. Lima fase tersebut meliputi fase *empathize* (empati), *define* (merumuskan tujuan), *ideate* (menciptakan solusi), *prototype* (mengembangkan prototipe), dan *test/evaluate* (menguji coba prototipe). Mata kuliah *design thinking* memberikan pengalaman

belajar mengenai pemahaman praktik empati dan kolaborasi dari tiap tahapan dalam fase *design thinking*, sehingga hal tersebut dapat mendorong pendidik untuk memahami berbagai permasalahan nyata di sekolah dan merancang solusi yang dapat ditawarkan. Pengalaman pembelajaran lainnya pada mata kuliah *design thinking* yaitu melakukan *design challenge*, dimana pada pembelajaran ini kegiatannya adalah merumuskan dan mengembangkan media pembelajaran untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemui pada peserta didik

Berdasarkan hasil review mata kuliah Pemahaman Tentang Peserta Didik dan Pembelajarannya serta *Design Thinking* yang telah memberikan pengalaman bermakna berupa pembelajaran yang sesuai kebutuhan dan berpihak kepada peserta didik serta melakukan pemecahan masalah di dalam kelas dengan menggunakan kerangka *design thinking*. Maka dilakukan pengamatan lapangan pada pembelajaran IPS lokasi PPL penulis yaitu SMP Negeri 2 Wajak Satu Atap. Berdasarkan hasil pengamatan di SMP Negeri 2 Wajak Satu Atap, peserta didik sering kali kekurangan antusiasme, motivasi belajar, serta partisipasi aktif dalam proses pembelajaran karena guru masih menerapkan pembelajaran yang *teacher centered*. Hal tersebut juga didukung dengan anggapan bahwa pelajaran IPS memiliki materi yang sangat banyak dan perlu banyak dihafal sehingga peserta didik menjadi malas, mudah bosan, dan kehilangan minat serta motivasi dalam belajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis selaku guru IPS berusaha menciptakan media pembelajaran yang yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik.

Hal tersebut perlu dilakukan karena, menurut Arsyad (2014) media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, memberikan rangsangan tersendiri, minat, motivasi dan rangsangan tersendiri terhadap peserta didik. Pendapat sejenis juga dikemukakan oleh Yuliandri (2014) bahwa beberapa tujuan penggunaan media dalam pembelajaran yaitu meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik, sebagai inovasi agar metode pembelajaran lebih bervariasi, menjadikan pembelajaran lebih efektif dan mendorong peserta didik aktif dalam belajar secara individu maupun kegiatan pembelajaran dalam kelas. Selain media pembelajaran yang menarik, perlu diterapkan pula model pembelajaran yang berpihak pada murid, seperti model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*.

Pembelajaran kooperatif dengan tipe *team games tournament* dimulai dengan menjelaskan materi (*class presentation*), peserta didik belajar dalam kelompok (*team*), lalu bermain (*game*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Santosa (2018) menyatakan jika pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* bermanfaat untuk meningkatkan hasil atau prestasi belajar, kemampuan koneksi, keaktifan peserta didik, dan motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran kooperatif dengan tipe *team games tournament* akan diinovasikan dengan menggunakan media pembelajaran *LEMBAJA* (Lempar Ambil Jawab).

B. Tujuan

Tujuan dari pengembangan inovasi pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik serta meningkatkan kualitas pembelajaran interaktif di dalam kelas, melalui diskusi kelompok dan presentasi sebagai salah satu langkah pembelajaran kooperatif yang dikombinasikan dengan penggunaan media pembelajaran *LEMBAJA* (Lempar Ambil Jawab).

C. Manfaat

Pengembangan inovasi media pembelajaran *LEMBAJA* memiliki beberapa manfaat, antara lain :

1. Melalui Media *LEMBAJA* dapat dijadikan sebagai alat bantu belajar yang menarik antusiasme serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Pada implemetasinya, media *LEMBAJA* membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk aktif terlibat dalam aktivitas pembelajaran.
2. Melalui media *LEMBAJA* memberikan pembelajaran yang bermakna dengan berkolaborasi dan berkomunikasi dalam kelompok kecil sehingga peserta didik dapat memiliki ingatan jangka panjang
3. Melalui media pembelajaran *LEMBAJA* membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditargetkan

BAB II

KARYA INOVASI

A. Desain Inovasi

Produk inovasi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam desain inovasi kali ini yaitu media pembelajaran *LEMBAJA* atau Lempar Ambil Jawab. Ide awal pembuatan produk media pembelajaran ini terinspirasi dari permainan tradisional melempar anak panah yang berasal dari Korea Selatan bernama *tuhonori/tuho* dimana permainan dilakukan secara sederhana yaitu melempar anak panah pada sebuah wadah berbentuk pot yang terbuat dari besi/baja dengan jarak tertentu.



Gambar 1 Permainan *Tuhonori*

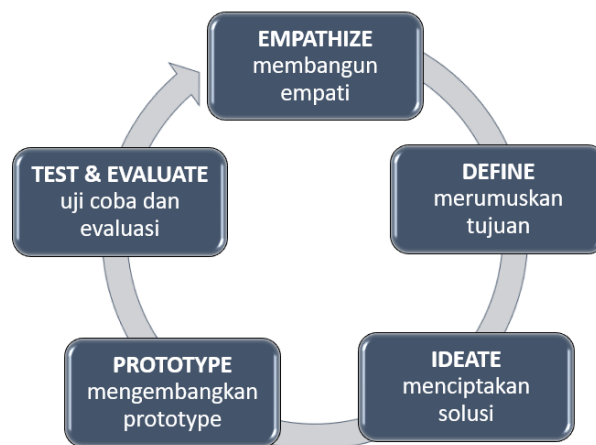
Media pembelajaran *LEMBAJA* terdiri dari beberapa komponen yang terdiri dari (1) tongkat kayu/bambu yang digunakan untuk melempar ke dalam wadah, (2) wadah untuk media penampung tongkat kayu/bambu yang sudah dilempar, (3) kartu yang berisi soal yang dapat diambil dan dijawab oleh peserta didik saat sudah berhasil memasukkan tongkat kayu/bambu ke dalam wadah penampung. Pembuatan media pembelajaran *LEMBAJA* ini diharapkan mampu meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga dapat lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti langkah pembelajaran dalam kelas karena media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penggunaan media *LEMBAJA* yang dikombinasikan dengan model pembelajaran kooperatif memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan partisipasinya serta kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebayanya di dalam kelas. Berikut deskripsi rancangan inovasi pembelajaran ;

- | | |
|----------------------|--------------------------------|
| 1 Mata Pelajaran | : Ilmu Pengetahuan Sosial |
| 2 Topik/Materi | : Keragaman Alam Indonesia |
| 3 Durasi | : 2 x 40 menit |
| 4 Tempat Pelaksanaan | : SMP Negeri 2 Wajak Satu Atap |
| 5 Tingkat Kelas | : VIII |

- 6 Model Pembelajaran : *Cooperative learning*
- 7 Metode Pembelajaran : TGT (*Team Games Tournament*)
- 8 Isi Konten : Kartu soal berisi pertanyaan terkait materi
- 9 Media/Web/Aplikasi : Canva
yang dimanfaatkan
dalam pembuatan media
LEMBAJA

B. Prosedur Penciptaan

Prosedur pengembangan inovasi produk ini menggunakan kerangka berfikir *design thinking*. Menurut Muller-Roterberg (2018) *design thinking* memiliki karakteristik seperti merupakan pendekatan integratif untuk memecahkan masalah dikarenakan *design thinking* mempertimbangkan manusia, proses, dan tempat. Proses Design Thinking terbagi menjadi 5 fase yang terdiri dari :



Gambar 2 Fase Design Thinking

1. *Empathize* - Membangun Empati

Pada fase ini, perancang perlu membentuk pemahaman mendalam terhadap karakteristik dan kebutuhan pengguna produknya. Pemahaman tersebut dibentuk melalui observasi terhadap peserta didik dan lingkungan serta fasilitas sekolah yang ada, kemudian dilakukan wawancara dengan guru IPS di SMP Negeri 2 Wajak Satu Atap, serta menempatkan kebutuhan/aspirasi pengguna sebagai tujuan utama perancangan. Hasil wawancara menyatakan jika guru IPS seringkali melakukan aktifitas pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa dan cenderung *teacher centered* seperti ceramah, merangkum, dan tidak pernah bermain *games* atau melakukan *ice breaking*.

Melalui hasil observasi yang dilakukan terhadap peserta didik, peserta didik banyak yang tidak memperhatikan dan konsentrasi ketika guru pengampu IPS melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Apabila peserta

didik selesai dengan cepat dalam merangkum maka peserta didik banyak yang berbicara sendiri dan tidak mengikuti pembelajaran. Melalui hasil test diagnostik mayoritas peserta didik memiliki gaya belajar Kinestetik.

2. Define - Merumuskan Tujuan

Setelah mendapatkan pemahaman mengenai kebutuhan dari pengguna, fase selanjutnya adalah merumuskan tujuan perancangan. Tujuan perancangan atau pengembangan inovasi pembelajaran ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar serta untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi IPS.

- a. *Bagaimana cara untuk membuat media pembelajaran yang interaktif agar peserta didik dapat memiliki minat dalam kegiatan belajar di kelas?*
- b. *Bagaimana guru dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik menjadi aktif dalam melakukan proses pembelajaran di kelas?*
- c. *Bagaimana cara untuk membuat media pembelajaran agar peserta didik memiliki motivasi belajar di kelas?*
- d. *Bagaimana cara untuk membuat media pembelajaran yang interaktif agar peserta didik dapat memahami materi keragaman alam Indonesia?*

Jawaban dari rumusan pertanyaan akan disusun untuk mendapatkan suatu kesimpulan ide-ide yang akan dikembangkan. Kemudian menentukan *design challenge* mana yang paling sesuai dengan kebutuhan spesifik pengguna/peserta didik sasaran.

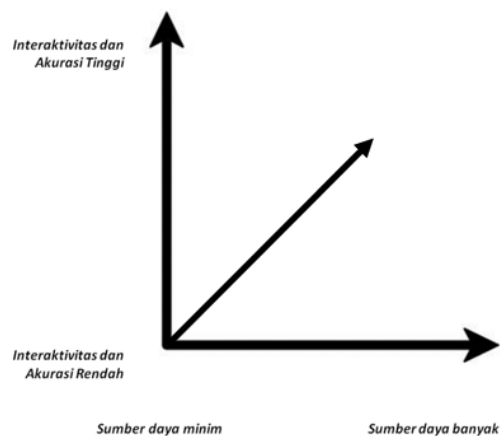
3. Ideate – Ideasi

Fase ini adalah dimana perancang menuangkan ide-ide yang muncul untuk menciptakan solusi yang berangkat dari rumusan tujuan yang telah dibuat. Melalui tahap empati dan perumusan tujuan ditemukan suatu ide produk yang akan dikembangkan. Produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran *LEMBAJA* (Lempar Ambil Jawab). Ide dari produk ini merupakan pengembangan dari permainan kemudian dikembangkan agar dapat dijadikan media pembelajaran interaktif yang nantinya akan menaikan minat peserta didik dalam kegiatan belajar di kelas.

4. Prototype - Mengembangkan Prototipe

Fase ini merupakan fase dimana perancang mulai mewujudkan ide dalam bentuk model yang menunjukkan fitur-fitur dari solusi yang ditawarkan pada fase sebelumnya. Pembuatan prototipe media pembelajaran *LEMBAJA* (Lempar Ambil Jawab) memerlukan waktu selama

lima hari untuk diselesaikan dimulai dari pengumpulan model media yang digunakan, pembuatan desain kartu soal, hingga mengumpulkan komponen yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Produk prototipe media pembelajaran *LEMBAJA* termasuk kedalam *Medium Fidelity Prototype* dimana produk ini memiliki kelebihan sudah menunjukkan fitur dasar yang mendekati produk akhir namun masih ada celah dalam melakukan perbaikan/modifikasi. Pembuatan produk ini termasuk kategori sedang, artinya dalam proses pembuatannya tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah. Berdasarkan grafik yang ditunjukkan, prototipe sumber daya yang dibutuhkan berbanding lurus dengan interaktifitas beserta akurasinya. Hal itu dapat terjadi karena semakin berkualitas bahan yang digunakan dalam pembuatan media maka produk yang dihasilkan semakin berkualitas juga. Grafik media pembelajaran *LEMBAJA* memiliki interaktivitas yang cukup tinggi dan menggunakan sumber daya yang cukup banyak.



Gambar3. Grafik Pembangunan *Prototype*

5. *Test /Evaluate*

Langkah terakhir dalam tahapan *design thinking* adalah melakukan uji coba prototipe. Uji coba adalah fase penting dalam *design thinking*, karena ide solusi perancang (yang sudah berwujud prototipe) akan diperiksa efektivitasnya. Dalam proses *test/evaluate* media pembelajaran *LEMBAJA* (Lempar Ambil Jawab) dilaksanakan sekali terlebih dahulu kepada calon pengguna untuk menerima umpan balik dan memperbaiki kekurangan dari prototipe yang telah dibuat. Setelah melakukan hasil uji coba pertama kepada pengguna didapatkan hasil bahwa pengguna antusias namun masih belum lancar dalam menggunakan media *LEMBAJA*, sehingga dilakukan uji coba kembali dan didapatkan hasil peserta didik yang lebih antusias, semangat dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirancang dapat dikatakan tercapai dengan baik

C. Karya Inovasi (Produk)

Berdasarkan hasil observasi terhadap peserta didik dan lingkungan belajar peserta didik serta berdasarkan permasalahan yang ada pada proses pembelajaran IPS, maka dibuatlah media pembelajaran *LEMBAJA*. Media pembelajaran *LEMBAJA* atau Lempar Ambil Jawab merupakan media yang dikembangkan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar serta untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi pada mata pelajaran IPS kelas VIII. Berikut penjelasan komponen, fitur dan spesifikasi media pembelajaran *LEMBAJA* :



Gambar 4 Media *LEMBAJA* (Lempar Ambil Jawab)



Gambar 5 Komponen Media *LEMBAJA*



Gambar 6 Perbedaan Desain Kartu Soal Media *LEMBAJA* Tiap Kelompok



Gambar 7 Spesifikasi Kartu Soal Media *LEMBAJA*

Kartu soal pada media *LEMBAJA* dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah dipelajari dan disampaikan oleh guru pada presentasi kelas untuk menguji pengetahuan peserta didik yang telah diperoleh. Kartu soal ini dapat digunakan berulang kali dengan cara mengganti kertas berisi soal yang sebelumnya sudah dicetak pada kertas HVS dan dipotong serta ditempel pada media kartu soal yang sudah berlaminasi plastik sehingga akan memudahkan pengguna untuk melepas-pasang soal dengan materi yang berbeda. Pada materi keragaman alam Indonesia terdapat 10 soal yang diberikan sebagai berikut :

PENGERTIAN LETAK ASTRONOMIS SERTA SEBUTKAN LETAK ASTRONOMIS INDONESIA	APA PENGARUH LETAK ASTRONOMIS BAGI INDONESIA?
PENGERTIAN LETAK GEOGRAFIS SERTA SEBUTKAN LETAK GEOGRAFIS INDONESIA	APA PENGARUH LETAK GEOGRAFIS BAGI INDONESIA?

PENGERTIAN LETAK GEOLOGIS SERTA SEBUTKAN LETAK GEOLOGIS INDONESIA	APA PENGARUH LETAK GEOLOGIS BAGI INDONESIA?
SEBUTKAN PERBEDAAN CUACA DAN IKLIM	JELASKAN BAGAIMANA KEADAAN ALAM DAPAT MEMPENGARUHI SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT!
JELASKAN BAGAIMANA KEADAAN ALAM DAPAT MEMPENGARUHI MATA PENCAHARIAN MASYARAKAT!	SEBUTKAN DAN JELASKAN 3 POTENSI SUMBER DAYA ALAM DI INDONESIA!

Gambar 8 Daftar Pertanyaan Media *LEMBAJA*

D. Implementasi Karya Inovasi

Implementasi karya inovasi media pembelajaran *LEMBAJA* ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Wajak Satu Atap pada peserta didik kelas VIII. Proses pembelajaran di ruang kelas yang pada saat pelaksanaan sedang mengalami rotasi sehingga pembelajaran dilakukan di ruang terbuka. Media pembelajaran *LEMBAJA* sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran materi keragaman alam Indonesia dengan model pembelajaran *cooperative learning* dan metode *team games tournament* yang dilaksanakan selama 2 jam pelajaran (80 menit). Pembelajaran dimulai dengan guru melakukan pendahuluan lalu masuk pada kegiatan inti. Kegiatan inti diawali dengan pemaparan atau penyajian materi dengan pemberian gambar mata pencaharian yang ada di Indonesia serta pemaparan tentang bentuk muka bumi Indonesia. Selanjutnya dilakukan pembentukan kelompok dengan membagi kelas menjadi tiga kelompok, dengan tiap kelompoknya terdiri 6-7 orang. Sebelum melakukan turnamen, peserta didik perlu memiliki pengetahuan terlebih dahulu sehingga peserta didik harus belajar dalam kelompok dengan cara membaca buku pembelajaran tentang materi yang dipelajari hari itu. Setelah peserta didik mengkonstruksi pemahamannya, selanjutnya peserta didik akan melakukan *games tournament* secara berkelompok. Turnamen berlangsung dengan tiap perwakilan (anggota akan berganti setiap kali selesai mencoba permainan) berlomba untuk mencoba memasukkan tongkat bambu ke dalam wadah yg tersedia, jika berhasil maka dapat mengambil soal yang tersedia dan kemudian pertanyaan dijawab secara diskusi kelompok beserta anggota kelompok masing-masing. Kelompok dengan waktu tercepat menyelesaikan soal akan mendapatkan poin tambahan di luar poin dari tiap jawaban yang benar. Kemudian di akhir turnamen akan ada kegiatan presentasi dan koreksi jawaban yang akan dilakukan secara klasikal/bersama. Kemudian setelah itu, guru

menutup kegiatan pembelajaran dengan memberi apresiasi bagi kelompok pemenang, berdoa, dan mengucapkan salam penutup.



Gambar 11 Implementasi Media Pembelajaran LEMBAJA

E. Dampak Karya Inovasi

Dampak dari penerapan inovasi media pembelajaran *LEMBAJA* (Lempar Ambil Jawab) adalah sebagai berikut :

- **Kelebihan media pembelajaran *LEMBAJA***
 1. Tidak memerlukan jaringan internet. Media pembelajaran *LEMBAJA* dapat digunakan dimana saja dan kapan saja tanpa perlu adanya akses internet sehingga akan lebih memudahkan jika digunakan di sekolah yang masih jauh dari jangkauan internet.

2. Media pembelajaran *LEMBAJA* dapat mengembangkan sikap profil pelajar pancasila yaitu gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.
 3. Peserta didik dapat belajar sambil bermain sehingga minat dan motivasi belajar akan semakin meningkat karena mereka merasa lebih bersemangat dan berpartisipasi aktif untuk berkompetisi dan mendapat *achievement*
- **Kekurangan media pembelajaran *LEMBAJA***
 1. Memerlukan biaya dalam pembuatannya
 2. Belum berbasis teknologi
 3. Penerapan media pembelajaran dalam kelas dengan peserta didik yang lebih banyak akan mengalami kebosanan jika hanya menggunakan 1 media saja. Perlu menambahkan media sehingga peserta didik tidak bosan untuk melakukan langkah permainan

F. Rencana Tindak Lanjut

Merujuk pada penerapan media pembelajaran *LEMBAJA* maka catatan berharga (*teaching note*) untuk memaksimalkan inovasi media pembelajaran yaitu dengan mengkaji ulang dan memperbaiki kekurangan dari pengimplementasian pembelajaran menggunakan media pembelajaran *LEMBAJA*. Rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya yaitu dengan mengemas media *LEMBAJA* dengan lebih menarik lagi seperti memberi warna pada tongkat kayu yang digunakan sesuai dengan warna kartu serta mendesain kemasan pada badan wadah penampungnya sehingga peserta didik akan lebih tertarik secara visual terhadap media. Unsur teknologi juga perlu ditambahkan dalam pengimplementasian penggunaan media pembelajaran. Selain itu juga perlu melakukan survei terhadap pengguna sesama rekan sejawat maupun peserta didik di kelas lain agar media pembelajaran *LEMBAJA* ini dapat dikembangkan lagi lebih optimal.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil review mata kuliah Pemahaman Tentang Peserta Didik dan Pembelajarannya serta *Design Thinking* yang telah memberikan pengalaman bermakna berupa pembelajaran yang sesuai kebutuhan dan berpihak kepada peserta didik serta melakukan pemecahan masalah di dalam kelas dengan menggunakan kerangka *design thinking*. Maka dilakukan pengamatan lapangan pada pembelajaran IPS lokasi PPL penulis yaitu SMP Negeri 2 Wajak Satu Atap. Hasil pengamatan ini menciptakan ide untuk menerapkan inovasi berupa media pembelajaran *LEMBAJA* (Lempar Ambil Jawab). Prosedur pengembangan inovasi produk ini menggunakan kerangka berfikir *design thinking* melalui lima fase. Dan berdasarkan hasil uji coba/ implementasi media ini dalam pembelajaran, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *LEMBAJA* (Lempar Ambil Jawab) dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan hasil implementasi media pembelajaran *LEMBAJA* (Lempar Ambil Jawab), penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Saran bagi pengembang, untuk selalu melakukan evaluasi terhadap inovasi yang di kembangkan. Dapatkan umpan balik dari siswa, rekan kerja, dan pihak terkait lainnya untuk memahami keberhasilan dan tantangan yang mungkin dihadapi. Gunakan umpan balik tersebut untuk terus memperbaiki dan meningkatkan inovasi pembelajaran.
2. Saran bagi sekolah, penggunaan media pembelajaran harus lebih sering dilakukan untuk mempermudah menyampaikan materi kepada peserta didik dan menumbuhkan minat belajar. Sebaiknya media yang dibuat interaktif agar lebih efektif. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai inspirasi lebih lanjut dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya yang menyenangkan bagi peserta didik

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Müller-Roterberg, C. (2018). *Handbook of design thinking: Tips & tools for how to design thinking*. Amazon Fulfillment.
- Santosa, D. S. S. (2018). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran. *Ecodunamika*, 1(3), Article 3. Retrieved from <https://ejournal.uksw.edu/ecodunamika/article/view/1939>
- Yuliandri, S. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, Volume 2

LAMPIRAN

Jurnal Refleksi dan Artefak Pembelajaran (pranala notion)

<https://aghniaimania-223174918213-ips.notion.site/SEMINAR-PROFESI-PENDIDIKAN-GURU-a2fee9a6209f48e6bf1ae94d63c3301f?pvs=4>

Karya Inovasi (pranala notion)

<https://aghniaimania-223174918213-ips.notion.site/Desain-Invensi-Inovasi-Pembelajaran-b36f0ca4147741fc815a0f58484472b0?pvs=4>

Modul Ajar Inovasi Pembelajaran (pranala)

<http://bit.ly/ModulLEMBAJA>

