

PENERAPAN KONSEP GAYA DAN GERAK MELALUI VIDEO PEMBELAJARAN DI SDI ONEKORE 6

**Maria Falentina Mbulu^{1*}, Elisabeth Selvania Jemu², Yohana Marselina Repe³,
Kaltianus Santo Rango⁴, Verminata Palan Asan⁵, Dini Hadijatul Nafsiyah⁶,
Stefania Perpetua Toja⁷**

^{1*23456} Universitas Flores, Ende, Indonesia

^{1*}mariafalentinambulueflinmbulu@gmail.com

Article History:

Received: May 04th, 2025

Revised: June 10th, 2025

Published: June 15th, 2025

Abstract: *This learning activity aims to introduce the concept of force and motion contextually to students in grades IV and V at SDI Onekore 6 Ende. Through an out-of-class learning approach, students are invited to watch a video of learning about force and motion and learn about the effect of force on the motion of objects. The results of the activity show that students find it easier to understand science concepts through direct activities that are relevant to everyday life.*

Abstrak

Kegiatan pembelajaran ini bertujuan untuk memperkenalkan konsep gaya dan gerak secara kontekstual kepada siswa kelas IV dan V di SDI Onekore 6 Ende. Melalui pendekatan pembelajaran luar kelas, siswa diajak mengamati video pembelajaran gaya dan gerak serta mempelajari pengaruh gaya terhadap gerak benda. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami konsep IPA melalui aktivitas langsung yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci : Video Pembelajaran, Gaya dan Gerak, Kontekstual.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas 2013). Dan pada dasarnya pendidikan mendorong manusia untuk mengembangkan potensinya dan sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang akan terjadi akibat adanya kemajuan pengetahuan dan juga teknologi.

Teknologi Pendidikan merupakan suatu bidang terapan yang mungkin relatif baru. Kajian dan praktik etika tentang memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan sumber belajar yang tepat (Mahadewi 2014). Salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai adalah dengan adanya

media. Pembelajaran pada hakekatnya merupakan suatu proses komunikasi yang bersifat timbal balik, baik diantara guru dengan peserta didik maupun antara peserta didik lainnya yang telah ditetapkan. Menurut Hermawan (2012) Pembelajaran merupakan membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar, merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan maupun teori belajar, merupakan komunikasi dua arah. Pengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik.

Kenyataannya ketika guru mengajar materi IPA guru belum menggunakan media yang kongkret hal itu mengakibatkan siswa hanya menghafal teori daripada memahami praktek secara langsung. Oleh karena itu agar tujuan pembelajaran IPA dapat tercapai maka guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa untuk belajar serta guru harus lebih kreatif. Guru harus bisa mengaitkan sebuah materi pelajaran kedalam teknologi. Dengan tersebut siswa diharapkan mendapat hasil belajar secara maksimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDI Onekore 6, observasi dilakukan dengan wawancara kepada guru kelas IV, keterangan yang di peroleh dari guru tersebut bahwa pembelajaran hanya dengan menggunakan media berupa buku siswa, buku guru dan LKS saja. Hal tersebut membuat peserta didik tidak antusias belajar sehingga tidak ada timbal balik dari peserta didik, serta kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi gaya dan gerak yang disebabkan kurangnya penggunaan media yang berfungsi sebagai pendamping belajar.

Media yang menarik bagi siswa yaitu media video animasi karena diharapkan dengan menggunakan media berbasis teknologi seperti media video ini, yang menyediakan audio visual dikemas dalam bentuk animasi bergerak yang disukai anak tingkatan sekolah dasar dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga hasil belajar siswa meningkat. Menurut Lukman (2018) video animasi pembelajaran akan lebih menarik jika digunakan dalam pembelajaran karena mengingat penonton adalah anak-anak yang tentunya tertarik dengan hal-hal baru yang ditemuinya. Menurut Awalia (2019) Pembelajaran dengan menggunakan video animasi lebih berhasil karena mampu masuk melalui 2 sensor indra manusia yaitu melalui mata dan telinga. Media animasi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar

METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan di SDI Onekore 6, Jln Udayana,

Kelurahan Onekore, Kecamatan Ende Tengah. kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dengan mengintegrasikan media video pembelajaran dalam proses penguatan konsep gaya dan gerak pada peserta didik sekolah dasar. Subyek pengabdian dalam kegiatan ini adalah guru-guru dan peserta didik kelas IV SD Inpres Onekore 6 Ende, yang menjadi mitra utama dalam pelaksanaan program.

Kegiatan ini dilaksanakan di SDI Onekore 6 Ende, yang terletak di Kecamatan Ende Tengah, Kabupaten Ende, Nusa Tenggara Timur. Proses perencanaan kegiatan dilakukan secara kolaboratif bersama komunitas sekolah yang terdiri atas kepala sekolah, guru kelas IV, dan murid kelas IV. Diskusi awal dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta kendala dalam penyampaian materi gaya dan gerak. Hasil diskusi menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep abstrak gaya dan gerak secara visual dan aplikatif.

Berdasarkan hasil asesmen tersebut, disusunlah rencana aksi berupa penyusunan dan pemanfaatan video pembelajaran interaktif yang memvisualisasikan berbagai jenis gaya (gaya otot, gaya gesek, gaya magnet, dan gaya gravitasi) dan pengaruhnya terhadap gerak benda. Komunitas guru dilibatkan dalam proses pembuatan skenario video, pemilihan alat peraga yang tersedia di sekolah, dan perencanaan kegiatan tindak lanjut setelah pemutaran video.

Dalam tahap pengorganisasian, guru-guru didampingi secara intensif untuk memahami cara menggunakan video sebagai alat bantu pembelajaran yang aktif dan reflektif. Pelatihan singkat diberikan mengenai integrasi video ke dalam RPP dan strategi pemanfaatannya untuk memancing diskusi serta eksplorasi siswa di kelas. Subyek dampingan, dalam hal ini para guru, tidak hanya sebagai pengguna tetapi juga berperan aktif sebagai penyusun dan evaluator materi.

Sementara itu, siswa dilibatkan dalam uji coba video serta kegiatan eksperimen sederhana yang sesuai dengan konten video. Keterlibatan aktif siswa diperoleh melalui kegiatan tanya jawab, praktik langsung, serta tugas proyek mini yang merefleksikan konsep gaya dan gerak dalam kehidupan sehari-hari.

HASIL

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Saat mengamati video pembelajaran yang diberikan oleh pemateri yang berisi; Kegiatan pembelajaran mengenai gaya dan gerak di SDI Onekore 6 Ende dilaksanakan dengan pendekatan kontekstual

yang menggabungkan pembelajaran visual dan praktik langsung. Materi ini diberikan kepada siswa kelas IV dengan tujuan agar mereka dapat memahami bagaimana gaya memengaruhi gerak benda dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pelaksanaannya, guru terlebih dahulu memberikan pengantar singkat di dalam kelas mengenai pengertian gaya, jenis-jenis gaya (seperti gaya otot, gaya gesek, dan gaya gravitasi), serta pengaruhnya terhadap gerak benda.

Setelah pengantar, siswa diajak untuk menyaksikan video pembelajaran tentang gaya dan gerak yang ditayangkan melalui perangkat proyektor sederhana. Video tersebut memuat animasi serta contoh konkret, seperti saat mendorong meja gaya yang dihasilkan adalah gaya dorong, mengayun sepeda gaya yang diperlukan adalah gaya otot. Melalui tayangan ini, siswa mendapatkan gambaran visual yang membantu mereka memahami teori secara lebih konkret.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa metode kontekstual lebih efektif dalam membantu siswa memahami konsep abstrak seperti gaya dan gerak. (Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Pengaruh Gaya Terhadap Gerak Benda Di Kelas IV SDN 1 Ogowe, n.d.)





PEMBAHASAN

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran secara signifikan membantu peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep gaya dan gerak. Melalui proses observasi dan wawancara dengan guru, diketahui bahwa sebelum intervensi, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami jenis-jenis gaya dan dampaknya terhadap gerak benda. Konsep seperti gaya gesek atau gaya gravitasi seringkali bersifat abstrak jika hanya dijelaskan secara lisan atau melalui buku teks. Setelah pemutaran video danelibatan siswa dalam diskusi serta eksperimen sederhana, terjadi peningkatan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Guru juga melaporkan bahwa siswa lebih mudah mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Misalnya, setelah menonton video tentang gaya dorong dan tarik, siswa dengan mudah memberikan contoh konkret seperti mendorong meja atau menarik gerobak.

Salah satu temuan teoritis penting dari proses pengabdian ini adalah bahwa penggunaan media video tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga memperkuat kapasitas guru dalam merancang pembelajaran kontekstual. Guru yang sebelumnya pasif terhadap teknologi, mulai menunjukkan inisiatif untuk mencari dan mengembangkan media pembelajaran sendiri. Kegiatan ini mendukung teori andragogi oleh Knowles (1984) yang menyatakan bahwa orang dewasa (dalam hal ini guru) akan belajar lebih efektif jika pembelajaran bersifat praktis, langsung aplikatif, dan relevan dengan kebutuhan mereka. Keterlibatan guru sejak proses perencanaan

hingga pelaksanaan video pembelajaran menciptakan rasa memiliki (sense of ownership) yang tinggi, sehingga memunculkan motivasi intrinsik dalam pengembangan kompetensi.

Dengan demikian, pengabdian ini tidak hanya berdampak pada siswa sebagai penerima manfaat langsung, tetapi juga menciptakan efek berkelanjutan melalui peningkatan kapasitas guru sebagai fasilitator pembelajaran sains berbasis media.(Suta Widura et al., 2021)

KESIMPULAN

Pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SDI Onekore 6 Ende menunjukkan bahwa pemanfaatan video pembelajaran merupakan strategi efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep gaya dan gerak pada siswa sekolah dasar. Melalui proses perencanaan kolaboratif dengan komunitas sekolah, kegiatan ini tidak hanya membantu siswa memahami materi secara visual dan kontekstual, tetapi juga memberdayakan guru dalam menyusun dan mengimplementasikan media pembelajaran yang inovatif.

Dari perspektif teoritik, hasil kegiatan ini memperkuat pandangan konstruktivistik dalam pembelajaran sains, di mana pengalaman konkret, interaksi sosial, dan penggunaan alat bantu visual berperan penting dalam membangun pengetahuan siswa. Selain itu, keterlibatan guru sebagai subyek aktif dalam proses perencanaan dan pelaksanaan menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif dalam pengabdian masyarakat mampu mendorong penguatan kapasitas profesional pendidik secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menjadi contoh baik dari sinergi antara teori pendidikan, kebutuhan lapangan, dan inovasi teknologi sederhana dalam meningkatkan mutu pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat(PKM) ini dapat terlaksanakan dengan baik berkat dukungan dari berbagai pihak. Kami mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Rahma Syafrudin S.Pd, selaku kepala sekolah SDI Onekore 6, Atas ijin dan dukungannya sehingga kegiatan PKM ini dapat terlaksanakan dengan baik.

2. Bapak Virgilius Bate Lina S.Pd, M.Pd selaku ketua program studi Pendidikan guru sekolah dasar universitas flores atas bimbingan dan vasilitasi kegiatan ini
3. Ibu Nining Syariah S.Pd, M.Pd selaku sekretaris program studi PGSD atas dukungan dan koordinasinya dalam pelaksanaan kegiatan ini
4. Ibu Adi Neneng Abdullah S.Pd, M.Pd selaku dosen pengampuh mata kuliah muatan fisika dan kimia atas arahan dan bimbingan terkait materi pembelajaran
5. Seluruh jajaran guru dan wali kelas IV SD ONEKORE 6 yang telah menerima dan membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan PKM.
6. Bapak Ibu Dosen Universitas Flores yang berkesempatan hadir dan memberikan dukungan selama kegiatan.

DAFTAR REFERENSI

- Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Pengaruh Gaya Terhadap Gerak Benda di Kelas IV SDN 1 Ogowe. (n.d.).
- Suta Widura, G., Wira Bayu, G., & Aspini, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. 4. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2>