

## **Inovasi Media Satwa Gacha Bencana untuk Meningkatkan Minat dan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPA di SDN Cibatu 02**

**Fitri Zakiyah Mahmudah<sup>1\*</sup>, Julia Nur Abidah<sup>2</sup>, Febrianti Puspita Dewi<sup>3</sup>,  
Rasya Nabila Fatin<sup>4</sup>, Yuliana Naziatun Nufus<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Pelita Bangsa  
E-mail: fitrizakiyahmh@gmail.com

Received : 03-08-2025

Revised : 10-08-2025

Accepted : 12-08-2025

Published : 13-08-2025

### **Abstrak**

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar sering kali dihadapkan pada kendala rendahnya minat dan partisipasi aktif siswa. Materi yang bersifat konseptual dan pendekatan yang cenderung monoton membuat siswa cepat bosan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan daya tarik dan keaktifan siswa melalui media edukatif inovatif bernama Satwa Gacha Bencana. Media ini berupa kartu bergambar hewan di satu sisi dan pertanyaan tentang materi IPA (khususnya bencana alam) di sisi lainnya. Siswa memilih kartu berdasarkan clue tertentu, menjawab soal secara individu di buku masing-masing, dan mengumpulkan kembali kartu beserta jawabannya. Kegiatan ini dilaksanakan di dalam kelas tanpa kehadiran guru. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hasil menunjukkan bahwa media Satwa Gacha Bencana mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan daya tarik siswa, serta mendorong keterlibatan aktif siswa secara individu. Implikasi dari temuan ini adalah media pembelajaran berbasis permainan sederhana dapat menjadi alternatif strategi untuk mengatasi kebosanan siswa, meningkatkan interaksi belajar, dan berpotensi diterapkan pada mata pelajaran lain.

**Kata kunci:** Satwa Gacha Bencana, IPA, bencana alam, minat belajar, media pembelajaran

### **Abstract**

*Learning Science (IPA) in elementary schools is often faced with the obstacle of low interest and active participation of students. Conceptual materials and approaches that tend to be monotonous make students quickly bored. This community service activity aims to increase student interest and activeness through innovative educational media called Satwa Gacha Bencana. This media is in the form of animal picture cards on one side and questions about science material (especially natural disasters) on the other. Students choose cards based on certain clues, answer questions individually in their respective books, and collect the cards and answers back. This activity was carried out in the classroom without the presence of the teacher. The research used descriptive qualitative method. The results show that the Satwa Gacha Bencana media is able to create a fun learning atmosphere, increase student attractiveness, and encourage active involvement of individual students. The implication of this finding is that simple game-based learning media can be an alternative strategy to overcome student boredom, improve learning interaction, and potentially be applied to other subjects.*

**Keywords:** Satwa Gacha Bencana, science, natural disasters, learning interest, learning media

### **PENDAHULUAN**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum sekolah dasar. IPA tidak hanya mengajarkan konsep-konsep tentang makhluk hidup dan fenomena alam, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu, sikap ilmiah, dan kemampuan berpikir logis siswa

sejak dini (BSNP, 2006). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPA seringkali dianggap kurang menarik oleh siswa, terutama jika disampaikan secara satu arah dan tanpa media yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik (Uno, 2011).

Proses belajar yang bermakna membutuhkan strategi yang dapat membangkitkan motivasi internal siswa (Budiningih, 2011). Selain itu, media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam membantu siswa memahami materi dan mengaktifkan proses belajar mengajar (Hamalik, 2008). Strategi belajar mengajar juga harus mempertimbangkan aktivitas siswa agar mereka tidak menjadi pasif dalam proses belajar (Roestiyah, 2001)

Pada usia sekolah dasar, siswa memiliki karakteristik khas seperti senang bermain, aktif bergerak, dan tertarik pada hal-hal visual serta konkrit (Santrock, 2014). Strategi pembelajaran untuk anak usia dasar harus memperhatikan karakteristik perkembangan mereka, seperti kecenderungan visual dan motorik (Suyadi, 2015). Di samping itu, pemahaman terhadap psikologi perkembangan anak menjadi dasar dalam merancang media yang sesuai dengan tahapan usia siswa (Wiyani, 2013). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang terlalu teoritis dan minim interaksi dapat menyebabkan kejenuhan serta rendahnya partisipasi siswa dalam proses belajar. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SDN Cibatu 02 Kabupaten Bekasi, tercatat bahwa lebih dari separuh siswa tampak kurang antusias dan tidak aktif menjawab pertanyaan saat pembelajaran IPA berlangsung. Hal ini menunjukkan adanya permasalahan motivasi dan keterlibatan yang perlu diatasi dengan strategi dan media yang lebih menarik.

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, digunakan sebuah media kreatif bernama Satwa Gacha. Media ini berbentuk flashcard bergambar hewan, di mana pada sisi belakang terdapat soal-soal ringan seputar bencana alam. Media ini didesain bukan untuk menguji pemahaman mendalam, melainkan untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan minat, dan mendorong keaktifan mereka dalam mengikuti pembelajaran IPA. Mekanisme permainannya menggabungkan unsur clue (petunjuk), tantangan visual, dan respon individu, yang secara tidak langsung melatih keterlibatan dan kemandirian siswa dalam belajar.

Kegiatan ini dilaksanakan di salah satu kelas IV di SDN Cibatu 02 yang berada di Kabupaten Bekasi tanpa kehadiran guru kelas, yang memungkinkan interaksi lebih bebas antara fasilitator dan siswa. Fokus kegiatan bukan pada peningkatan hasil belajar atau penguasaan konsep, tetapi lebih kepada membangun suasana belajar yang menyenangkan, membangkitkan rasa ingin tahu siswa, serta menghadirkan pengalaman belajar IPA yang tidak membosankan. Perencanaan pembelajaran yang tepat sangat penting untuk memilih media yang sesuai dengan karakteristik siswa, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Majid, 2014).

## METODE

Kegiatan ini menggunakan metode kualitatif deskriptif karena tujuan utama penelitian adalah mendeskripsikan secara mendalam pengalaman dan respons siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan tanpa melakukan perlakuan atau eksperimen. Pendekatan ini dipilih untuk memungkinkan peneliti memperoleh gambaran nyata mengenai interaksi siswa dengan media Satwa Gacha Bencana dalam konteks pembelajaran IPA (Sugiyono, 2019).

Subjek kegiatan adalah 30 siswa kelas IV SDN Cibatu 02 di Kabupaten Bekasi.

Desain Kegiatan

1. Media berupa flashcard bergambar hewan (Satwa Gacha).
2. Setiap siswa diberi clue atau petunjuk (contoh: "Cari hewan yang berkembang biak secara ovipar").
3. Siswa memilih satu kartu yang sesuai dengan clue.
4. Di balik kartu terdapat soal seputar bencana alam.

5. Siswa menjawab pertanyaan di buku masing-masing secara individu, lalu mengumpulkan buku dan kartunya.

Desain kegiatan disusun berdasarkan kebutuhan siswa yang beragam, dengan tetap mengacu pada prinsip interaksi aktif dan menarik perhatian siswa (Dimiyati & Mudjiono, 2006). Kegiatan dilaksanakan di dalam kelas tanpa kehadiran guru untuk memberi ruang interaksi bebas antara fasilitator dan siswa.

Instrumen pengumpulan data meliputi:

1. Lembar observasi untuk mencatat perilaku, partisipasi, dan ekspresi siswa selama kegiatan.
2. Dokumentasi berupa foto
3. Panduan wawancara informal untuk menggali kesan dan pendapat siswa terhadap kegiatan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui:

1. Observasi langsung selama kegiatan berlangsung.
2. Dokumentasi visual dan tertulis.
3. Wawancara informal dengan siswa setelah kegiatan.

Prosedur analisis data mengikuti tahapan yang dikemukakan oleh Miles & Huberman (1994), yaitu:

1. Reduksi data – memilih, memfokuskan, dan menyederhanakan data dari hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara.
2. Penyajian data – menyusun data dalam bentuk narasi deskriptif yang memudahkan penarikan makna.
3. Penarikan kesimpulan dan verifikasi – menyimpulkan temuan dan memeriksa kembali kesesuaian hasil dengan tujuan penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan media Satwa Gacha di kelas IV SDN Cibatu 02 memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menggugah semangat siswa. Mereka menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, fokus terhadap kegiatan, serta mampu mengikuti arahan dengan baik meskipun tanpa pendampingan guru kelas.



Gambar 1. Kegiatan implementasi media pembelajaran oleh mahasiswa di kelas IV SDN Cibatu 02.

Media ini memberikan suasana belajar yang berbeda, lebih interaktif, partisipatif, dan sesuai dengan minat anak-anak. Berikut ini merupakan hasil pengamatan selama kegiatan berlangsung serta pengaruhnya terhadap proses pembelajaran IPA:

1. Antusiasme Siswa Sejak Awal

Sebelum kegiatan dimulai, siswa terlihat penasaran ketika dijelaskan tentang media Satwa Gacha Bencana. Banyak dari mereka mengajukan pertanyaan, seperti “Boleh pilih hewan apa saja?” atau “Apakah bisa dapat hewan langka?”. Pendekatan awal melalui clue dan unsur kejutan pada kartu berhasil membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Rasa penasaran ini merupakan indikator awal ketertarikan yang penting dalam pembelajaran (Sardiman, 2011). Hal ini sejalan dengan

pandangan Suprijono (2009) bahwa pembelajaran yang mengedepankan unsur keaktifan dan keterlibatan langsung siswa akan lebih efektif dalam menciptakan motivasi belajar.

2. Suasana Belajar yang Menyenangkan

Saat kegiatan berlangsung, kelas menjadi lebih hidup. Setiap siswa tampak fokus memilih kartu dan membaca pertanyaan di baliknya. Beberapa siswa terlihat tertawa atau tersenyum saat mendapatkan gambar hewan yang lucu atau tidak sesuai tebakan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan berjalan dengan nuansa santai namun tetap terarah.

Penggunaan hewan sebagai media visual terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa. Menurut Sudjana & Rivai (2011), media bergambar mampu memfasilitasi pemahaman konsep sekaligus menjaga fokus siswa, terutama pada usia sekolah dasar. Selain itu, desain media yang inovatif juga mendukung keterlibatan emosional siswa (Yunus, 2020).

3. Aktivitas Belajar Individu yang Bertanggung Jawab

Meskipun tanpa guru, siswa tetap menunjukkan sikap belajar yang positif. Mereka menjawab soal di buku masing-masing dengan serius. Tidak tampak perilaku saling mencontek atau bermain-main secara berlebihan. Bahkan beberapa siswa bertanya kepada fasilitator ketika mereka kesulitan memahami soal. Pendekatan individual ini memungkinkan siswa menumbuhkan rasa tanggung jawab atas pilihannya. Setiap kartu yang diambil tidak hanya mengandung gambar menarik, tetapi juga “tugas” yang harus mereka selesaikan secara pribadi. Guru profesional sebaiknya mengembangkan media pembelajaran inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan bertanggung jawab (Mulyasa, 2013)

4. Meningkatkan Daya Tarik dan Fokus

Banyak siswa yang biasanya pasif justru menjadi aktif saat kegiatan ini berlangsung. Penggabungan unsur bermain dan belajar (edutainment) seperti ini sangat efektif meningkatkan daya tarik pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang melibatkan aktivitas visual dan interaktif dapat meningkatkan minat serta keterlibatan siswa secara menyeluruh. Strategi pembelajaran berorientasi pada standar proses juga berperan penting dalam mendorong keterlibatan ini (Sanjaya, 2013).

Penerapan media seperti ini juga sejalan dengan prinsip strategi pembelajaran aktif, yaitu melibatkan siswa dalam proses secara langsung melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (Zaini, Bahrin, & Misbah, 2008).

5. Bukan untuk Penguasaan Materi Mendalam

Media Satwa Gacha Bencana tidak dirancang untuk mengukur pemahaman konseptual secara mendalam. Soal-soal yang diberikan bersifat ringan dan bertujuan untuk menstimulasi keterlibatan. Dalam hal ini, keberhasilan kegiatan diukur dari seberapa aktif dan tertarik siswa terhadap proses belajar, bukan dari ketepatan jawaban atau penguasaan materi. Dengan demikian, penggunaan media ini lebih cocok diterapkan sebagai bagian dari kegiatan pengantar, ice breaking, atau variasi pembelajaran untuk membangun iklim belajar yang positif.

6. Implikasi dan Perbandingan dengan Penelitian Serupa

Temuan ini mengimplikasikan bahwa media pembelajaran berbasis permainan sederhana dapat menjadi alternatif strategi untuk mengatasi kebosanan siswa, meningkatkan interaksi belajar, dan memotivasi partisipasi aktif. Hasil ini sejalan dengan penelitian Putri et al. (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu edukatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPA. Demikian pula, kegiatan pengabdian masyarakat oleh Sari & Nugroho (2020) melaporkan bahwa permainan edukatif sederhana dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif sebagai variasi metode pembelajaran. Dengan kata lain, media seperti Satwa Gacha Bencana memiliki potensi luas untuk diadaptasi pada berbagai mata pelajaran, tidak terbatas pada IPA.

## KESIMPULAN

Media Satwa Gacha Bencana efektif digunakan sebagai strategi untuk meningkatkan daya tarik, minat, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA materi bencana alam. Visual hewan dan mekanisme clue membuat siswa tertarik dan terlibat secara aktif, meskipun kegiatan dilakukan secara individu dan tanpa kehadiran guru. Media ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan serta mendorong keterlibatan personal siswa.

Implikasi praktisnya, guru dan sekolah dapat memanfaatkan media pembelajaran sederhana berbasis permainan seperti ini untuk menciptakan variasi pembelajaran, mengatasi kebosanan siswa, dan meningkatkan interaksi belajar tanpa harus selalu bergantung pada metode ceramah. Media ini juga dapat diadaptasi untuk berbagai topik IPA maupun mata pelajaran lain dengan sedikit modifikasi konten.

Rekomendasi keberlanjutan, program ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan:

1. Memperluas materi dan jenis pertanyaan sesuai tingkat kelas.
2. Mengintegrasikan media dengan pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) agar siswa dapat menerapkan konsep yang dipelajari dalam bentuk kegiatan nyata.
3. Melibatkan guru secara aktif dalam perencanaan dan evaluasi untuk memastikan media selaras dengan kurikulum.
4. Melakukan uji coba berulang di berbagai sekolah untuk menguji efektivitasnya dalam konteks yang berbeda.

Dengan langkah tersebut, Satwa Gacha Bencana berpotensi menjadi salah satu media pembelajaran kreatif yang berkelanjutan, mendorong pembelajaran aktif, dan menciptakan suasana kelas yang hidup.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Asri Budiningsih, C. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Multi Pressindo.
- BSNP. (2006). *Standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah*. Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2008). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Majid, A. (2014). *Perencanaan pembelajaran: Mengembangkan standar kompetensi guru*. Remaja Rosdakarya.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis*. SAGE Publications.
- Mulyasa, E. (2013). *Menjadi guru profesional: Strategi meningkatkan kualifikasi dan kualitas guru di era global*. Remaja Rosdakarya.
- Roestiyah, N. K. (2001). *Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Santrock, J. W. (2014). *Psikologi pendidikan (Edisi ke-5, Alih bahasa Tri Wibowo B.S.)*. Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Raja Grafindo Persada.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Suyadi. (2015). *Strategi pembelajaran anak usia dini*. Pedagogia.
- Uno, H. B. (2011). *Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Bumi Aksara.
- Wiyani, N. A. (2013). *Psikologi perkembangan anak usia dini*. Gava Media.
- Yunus, M. (2020). *Desain media pembelajaran inovatif di Sekolah Dasar*. Alfabeta
- Zaini, H., Bahrun, M., & Misbah. (2008). *Strategi pembelajaran aktif*. Pustaka Insan Madani.