

# KREATIVITAS GURU DALAM MENUMBUHKAN MOTIVASI PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN RAMAH LINGKUNGAN SPECTRUM PIRAMIDA CERDAS DI SEKOLAH SMK AR-RIFAIYAH

Enniyati<sup>1\*</sup>, Yetti Hidayatillah<sup>2</sup>

<sup>(1,2)</sup>STKIP PGRI Sumenep, Indonesia

Alamat: Jalan Trunojoyo, Gedung, Kecamatan Batuan, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur

Korespondensi penulis: enniyati09@gmail.com

**Abstract.** *In the teaching and learning process, it is necessary to have the skill to design creative learning media that attracts students' interest in learning. Along with the times and current technological developments, learning media has certainly varied, a teacher can use sophisticated technology to design a media, of course this makes it easier for teachers to find or design media. However, in the use of electronic media, there are several obstacles in schools, especially private schools and remote schools where electronic devices such as projectors, laptops and others have not been reached. However, it does not rule out the possibility that a teacher can deliver lesson material using media, with a little creativity, teachers can design creative learning media that can replace electronic devices, and of course more interesting. The purpose of this study is to provide an alternative way to replace electronic devices, namely by using smart pyramid spectrum media. This media is made using unused items and then recycled into creative, innovative, and of course environmentally friendly learning media. The research method used is by conducting direct observation at a private school that has limitations in the use of electronic devices. The results of the study show that many teachers lack the desire and ability to create learning media and leave their comfort zone to teach using the lecture method.*

**Keywords:** *Learning Media, Teachers, Student Interaction*

**Abstrak.** Dalam proses belajar mengajar, diperlukan sebuah keterampilan merancang sebuah media pembelajaran yang kreatif dan menarik minat peserta didik dalam belajar. Seiring berjalannya zaman dan perkembangan teknologi saat ini, media pembelajaran tentunya sudah berfariasi, seorang guru dapat menggunakan kecanggihan teknologi untuk merancang sebuah media, tentunya ini menjadi sebuah kemudahan bagi guru dalam mencari maupun merancang media. Namun, dalam penggunaan media elektronik, terdapat beberapa kendala pada sekolah, terutama sekolah swasta dan sekolah terpencil dimana belum terjangkau alat-alat elektronik seperti proyektor, laptop dan lainnya. Meskipun demikian, tidak menutup kemungkinannya seorang guru dapat menyampaikan materi pelajaran menggunakan media, dengan sedikit kreatifitas, guru dapat merancang media pembelajaran kreatif yang dapat menggantikan alat-alat elektronik, dan tentunya lebih menarik. Tujuan penelitian ini adalah memberikan salah satu cara alternatif mengganti alat-alat elektronik yaitu dengan penggunaan media spectrum piramida cerdas. Media ini dibuat menggunakan barang yang tak terpakai kemudian didaur ulang menjadi media pembelajaran yang kreatif, inovatif, tentunya ramah lingkungan. Metode penelitian yang digunakan, yaitu dengan melakukan observasi langsung pada salah satu sekolah swasta yang memiliki keterbatasan dalam penggunaan alat elektronik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak guru-guru yang kurang memiliki keinginan dan kemampuan untuk menciptakan sebuah media pembelajaran dan keluar dari zona nyamannya mengajar menggunakan metode ceramah.

---

*Received: Juni 3, 2025; Revised: Juni 5, 2025; Accepted: Juli 3, 2025; Online Available: Juli 4, 2025;*

*Published: Juli 4, 2025;*

\*Corresponding author, enniyati09@gmail.com

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Guru, Interaksi Siswa

## **A. LATAR BELAKANG**

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, baik di titingkat dasar sampai tingkat akhir, masalah yang sering terjadi dan banyak ditemukan di lapangan yaitu, banyak peserta didik yang mengeluh kesulitan dalam memahami materi, dikarenakan mereka tidak bisa memahami materi dengan baik dan merasa bosan dengan metode pembelajaran yang monoton, yaitu dengan metode ceramah saja. Juga terdapat beberapa sekolah dengan guru yang tidak sesuai dengan bidangnya sendiri, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang hal ini mengakibatkan kebingungan dan kesulitan dalam penguasaan materi bagi sang guru dalam menyampaikan materinya, dan dampaknya peserta didik menjadi kurang puas terhadap materi dan dapat mengurangi minat peserta didik terhadap pelajaran.

Menurut KBBI, Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam lingkungan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Proses KBM ini merupakan serangkaian aktivitas yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dengan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Maka dari itu, interaksi antara keduanya haruslah seimbang, tidak hanya berpatok terhadap guru tetapi interaksi peserta didik juga sangat penting, mengingat guru hanya sebagai fasilitator bagi peserta didiknya.

Dalam menciptakan interaksi peserta didik, tentunya guru harus menggunakan metode maupun media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan dalam pelajaran, khususnya di Pendidikan Pancasila. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018).

Media pembelajaran termasuk ke dalam komponen pendidikan sebagai suatu sistem, yang memiliki peran hampir sama dengan peran media dalam komunikasi, yaitu sebagai perantara untuk menyampaikan informasi. Namun pembedanya dalam pembelajaran yaitu, sumber informasi (pengirim) dan penerima informasi adalah guru, dosen, instruktur, peserta didik dan pihak lainnya yang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran (Maisarah, 2023)

Media spectrum piramida cerdas, merupakan sebuah media yang dirancang dengan memanfaatkan barang-barang bekas yang didaur ulang, sehingga tidak hanya menciptakan media yang kreatif tetapi juga membantu menjaga lingkungan dari sampah dengan memanfaatkannya menjadi sebuah media. Dalam pembuatan media ini, memerlukan sebuah kreatifitas guru saat merangkai ornamen-ornamen yang menarik perhatian peserta didik. Media ini, dapat dimanfaatkan oleh guru pada setiap tingkatan pendidikan, tidak hanya pada tingkat SMK/SMA saja, tergantung guru dalam menyesuaikan materi yang akan diterapkan pada media ini dan yang akan diajarkan.

Penggunaan media spectrum piramida cerdas ini, dapat membantu meningkatkan interaksi peserta didik dalam pelajaran, dan juga memiliki kesempatan untuk bersentuhan langsung dengan media, tidak hanya mendengarkan guru dalam menjelaskan materi saja, namun disini peserta didik juga bermain, memperagakan, dan menjawab kuis-kuis yang ada dalam media ini. Jadi, dengan media ini guru tidak hanya menjelaskan dan peserta didik mendengarkan, tetapi peserta didik juga ikut terlibat aktif dalam memainkan media, yang nantinya diakhiri dengan menonton cerita singkat atau penjelasan singkat dari tv manual pada media ini.

## **B. KAJIAN TEORITIS**

### **1. Pengertian dan Manfaat Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang secara harfiah media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan dengan penerima pesan. Seperti contoh, film, televisi, diagram, media cetak, maupun komputer. Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Naz & Akbar, 2008). Sedangkan pembelajaran, merupakan proses interaksi yang dilakukan oleh peserta didik dengan guru atau sumber belajar. Media merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran, kedudukannya tidak hanya sekedar sebagai alat bantu dalam mengajar, tetapi sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan dalam pembelajaran.

Menurut Syaodih dalam bukunya “Media Pembelajaran: Pengertian, Jenis, Karakteristik, dan Fungsi”, mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala

bentuk media atau alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran atau pendidikan. Bisa berupa bahan cetak seperti buku, atau majalah, bahan audiovisual seperti video atau presentasi multimedia, dan bahan digital seperti program komputer atau aplikasi pembelajaran online. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Arifannisa et al., 2023). Sedangkan menurut KBBI, media adalah alat atau sarana komunikasi untuk menyampaikan suatu informasi, atau disebut sebagai instrumen yang dimanfaatkan sebagai penyampai pesan. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat atau sarana yang digunakan dalam menyampaikan informasi, konsep, materi atau pengetahuan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran (Parawesti & D., 2024). Jadi, media pembelajaran berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau benda sebagai sarana penyampaian informasi atau materi, yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran atau pendidikan.

Beberapa manfaat dari media pembelajaran ini antara lain: pertama, memfasilitasi proses pembelajaran, dengan menyajikan informasi secara visual, audio, atau interaktif, yang membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang kompleks dengan baik. Kedua, meningkatkan keaktifan peserta didik, dengan media yang menarik dan interaktif, peserta didik dapat aktif dalam proses pembelajaran (Parawesti & D., 2024)

Ketiga, memperkaya pengalaman pembelajaran, dengan pemilihan media yang beragam dapat memperkaya pengalaman peserta didik dalam pembelajaran, seperti menggunakan gaya belajar yang berbeda. Keempat, meningkatkan retensi informasi, peserta didik cenderung dapat dengan mudah mengingat informasi atau materi melalui gambar, video atau bentuk-bentuk daripada informasi yang disampaikan atau disajikan hanya melalui teks (Parawesti & D., 2024)

Terakhir, mengurangi ketegangan dan kebosanan, penggunaan media yang menarik dapat mengurangi ketegangan dan kebosanan dalam pembelajaran, karena peserta didik cenderung lebih bersemangat untuk belajar ketika pembelajaran dilakukan dengan cara yang menarik (Parawesti & D., 2024)

Dari beberapa manfaat penggunaan media ini, dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran, seorang guru haruslah menyesuaikan dengan kebutuhan

peserta didik dan tujuan dari pembelajaran, sehingga dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik, efektif, dan berkesan bagi peserta didik.

## 2. Pengertian Spectrum Piramida Cerdas

Media ini dinamakan spectrum piramida cerdas dikarenakan pada dasarnya berbentuk piramida atau persegi tiga dengan model tiga dimensi yang memberikan gambaran tentang karakteristik media ini. Nama “spectrum” sendiri diambil karena pada media ini mengimplementasikan atau menawarkan berbagai macam konten dan pendekatan, dengan beberapa materi, seperti dapat mencakup berbagai topik, memuat beberapa gaya belajar dan terdapat beberapa jenis interaksi. Spectrum ini identik dengan keberagaman dan kekayaan konten yang tersedia.

Selanjutnya kata “Piramida” diambil dari bentuk media ini yang menyerupai piramida, berbentuk segitiga mengerucut. Piramida dalam segi pembelajaran, menggambarkan struktur pembelajaran yang bertahap, yaitu mulai dari konsep awal materi hingga konsep dasarnya, hal ini bertujuan untuk membangun pemahaman peserta didik secara bertahap (step by step). Piramida ini juga melambangkan fondasi yang kokoh, dalam pembelajaran ini menggambarkan fondasi pengetahuan yang kokoh, sehingga dapat menciptakan pemahaman yang kuat dan mendalam. Serta dari bentuk piramida ini dapat digunakan sebagai pengorganisir informasi atau materi berdasarkan tingkat kepentingan.

Sedangkan kata “Cerdas” disini dijadikan sebuah doa atau pengharapan, agar peserta didik menjadi anak-anak yang cerdas nantinya. Kata cerdas dalam KBBI sendiri merujuk pada kesempurnaan perkembangan akal budi (berfikir yang tajam, pengertian yang mendalam, dll) dan kesempurnaan pertumbuhan tubuh (sehat dan kuat). Peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk berfikir dengan cepat, memahami dengan mudah dan berfikir yang tajam. Dimana dalam media ini, peserta didik diharapkan bisa beradaptasi dan memberikan umpan balik melalui konten atau fitur-fitur yang disediakan dalam media. Dengan media ini, dapat menciptakan pembelajaran yang adaptif berdasarkan tingkat kesulitan dan kemajuan pemahaman, menciptakan interaksi yang responsif dan menjadi alat bantu penyampaian pembelajaran yang cerdas.

Jadi, makna dari nama media “spectrum piramida cerdas “ ini menggambarkan sebuah media yang kaya dengan konten dan pendekatannya, yang terstruktur dengan baik dan membangun pemahaman peserta didik yang mendalam, serta memberikan pengalaman belajar yang efektif dan interaktif. Media ini dirancang untuk memuat berbagai macam materi ajar, yang disusun secara bertahap untuk membangun pemahaman dasar hingga tingkat yang lebih tinggi, dengan konten-konten didalamnya yang diharapkan dapat meningkatkan interaksi peserta didik secara aktif dengan umpan baliknya yang responsif.

### **C. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif, dengan pengumpulan data yang didapat melalui wawancara, observasi dan menganalisis. Kami melakukan observasi langsung di sekolah SMK Ar-Rifaiyah untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran Pendidikan Pancasila disana, serta mengetahui apa kekurangan juga kelebihan dari metode atau cara yang digunakan oleh guru dalam mengajar. Melakukan wawancara langsung dengan guru dan juga dengan peserta didik, untuk mengetahui apa saja kesulitan guru maupun peserta didik dalam proses belajar mengajar, untuk menentukan langkah apa yang seharusnya diambil dalam pembuatan atau penyusunan media ini. Kami juga melakukan analisis dengan beberapa hasil penelitian tentang penerapan sebuah media pada sekolah, untuk kemudian bisa kami kembangkan dan modifikasi membentuk sebuah media yang lebih inovatif dan intraktif. Serta untuk menguji keberhasilan media ini, kami mengimplementasikan media spectrum piramida cerdas pada kelas XII dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Media pembelajaran merupakan alat perantara dalam menyampaikan informasi/ materi yang digunakan oleh guru dalam proses kegiatan belajar mengajar dalam kelas, dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa video, gambar, PPT, buku, dan alat peraga lainnya yang bisa digunakan oleh guru.

Seorang gurupun dapat dikatakan sebagai media, karena seorang guru menjadi perantara dari penyampaian informasi/pengetahuan kepada peserta didik. Guru menjadi

fasilitator yang membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran, memberikan arahan dan bimbingan, serta menjadi inspirasi bagi mereka untuk belajar dan mengembangkan potensinya. Seorang guru menjadi sumber pengetahuan bagi peserta didiknya, dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki dan kemudian dibagikan kepada mereka.

Media pembelajaran menurut para ahli, memiliki beragam definisi yang mencerminkan peran dan fungsi media tersebut dalam proses pembelajaran. Menurut Richey & Klein (2007): media pembelajaran mencakup semua bentuk media dan teknologi yang isinya untuk membantu mengkomunikasikan kepada manusia. Sedangkan menurut William K. Reder (2007): media pembelajaran adalah segala fasilitas yang dapat membantu peserta didik dalam memperoleh, memproses, dan menyimpan pengetahuan (Parawesti & D., 2024)

Media pembelajaran memiliki manfaat yang beragam dan sangat penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran, dimana dalam merancang media ini haruslah efisien dan tepat sasaran, serta dapat meningkatkan minat atau ketertarikan peserta didik dan menumbuhkan semangat dalam proses belajar, sehingga dapat menyampaikan informasi dan materi dengan baik serta dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kelas.

Dalam pemilihan media pembelajaran, harus mempertimbangkan beberapa hal, seperti memperhatikan kebutuhan peserta didik, memperhatikan karakteristik peserta didik, materi yang akan diajarkan, serta teknologi yang tersedia, hal ini penting dalam menentukan alat yang paling efektif dalam mendukung proses pembelajaran, dan penting dalam proses perencanaan pembelajaran yang baik (Parawesti, dkk. 2024). Tujuannya agar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan penyajian informasi yang menarik dan mudah dipahami.

### **1. Kreativitas Guru dalam Menumbuhkan Motivasi Peserta Didik**

Dalam menumbuhkan motivasi peserta didik guru memerlukan sebuah kreativitas pada kegiatan belajar mengajarnya. Disini guru dapat menggunakan banyak cara, salah satunya dengan memilih media pembelajaran yang tepat, kreatif dan inovatif, membuat pembelajaran menjadi interaktif dan menarik. Pemilihan media pembelajaran yang tepat, disesuaikan dengan materi ajar dan juga disesuaikan dengan karakteristik

peserta didik, seperti latar belakang peserta didik, lingkungan, usia atau jenjang pendidikan, dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Contoh, pada jenjang pendidikan SMP, guru bisa membuat media pembelajaran yang interaktif, atau pada kelas dengan gaya belajar yang dominan visual, guru bisa membuat media pembelajaran yang dominan dengan gambar-gambar atau bisa dengan video/film. Sehingga peserta didik disini menjadi lebih mudah dalam memahami materi.

Seperti yang kita ketahui, media yang bisa digunakan disini dapat berupa bahan cetak seperti buku, atau majalah, bahan audiovisual seperti video atau presentasi multimedia, dan bahan digital seperti program komputer atau aplikasi pembelajaran online. Hal ini sesuai dengan pendapat Syaodih, dimana tujuan dari penggunaan media pembelajaran ini adalah untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Arifannisa, 2023).

Penting untuk guru merancang sebuah media yang interaktif, yakni dengan melibatkan peserta didik dalam proses belajar, sehingga mereka tidak hanya duduk diam dan menyimak, tetapi mereka juga aktif, seperti berpendapat, berdiskusi atau juga belajar berpresentasi. Dalam hal ini bisa melalui diskusi kelompok ataupun dengan game edukatif. Guru juga bisa memanfaatkan teknologi, seperti menggunakan aplikasi, website atau bisa dengan penggunaan video pembelajaran atau dengan kuis online. Namun, dalam penggunaan alat-alat elektronik, guru harus menyesuaikan dengan kondisi sekolah. Karena tidak semua sekolah memiliki fasilitas-fasilitas tersebut. Tetapi hal ini tidak langsung menjadika sebuah hambatan bagi guru dalam membuat media, karena guru disini bisa berkeaktivitas menciptakan media yang menarik sebagai pengganti dari alat-alat elektronik, dan disini contohnya seperti media spectrum piramida cerdas.

Dalam penumbuhan motivasi peserta didik, guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan nyaman, agar peserta didik merasa tenang dan tidak dalam keadaan takut dan tertekan, sehingga mereka bisa berani bertanya dan berpendapat. Tidak lupa juga guru harus memberikan umpan balik pada peserta didiknya, untuk membantu guru dalam melakukan evaluasi atau menilai sejauh mana peserta didik memahami materi yang disampaikan.

Dalam penyampaian materi, guru disarankan untuk menggunakan metode pembelajaran yang beragam, seperti dengan menggunakan metode ceramah, diskusi,

atau dengan eksperimen, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik. Dan tak lupa juga guru bisa memberikan contoh-contoh nyata dan relevan dengan materi. Terakhir penting juga bagi guru untuk menciptakan hubungan yang positif dengan peserta didik, agar tercipta lingkungan yang nyaman dan menyenangkan, sehingga mereka dapat lebih termotivasi lagi untuk belajar.

## **2. Hasil Pengimplementasian Media Spectrum Piramida Cerdas di SMK Ar-Rifaiyah**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di sekolah SMK Ar-Rifaiyah, dimana sekolah ini merupakan sekolah swasta yang masih baru berdiri, dengan fasilitasnya yang masih sangat minim dan media yang digunakan peserta didik untuk belajar yakni dengan buku paket dan media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi hanya menggunakan papan tulis. Seperti yang telah diketahui, bahwa penggunaan media ini sangat penting dalam menunjang keberhasilan KBM, dimana media ini digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi kepada peserta didik, menggunakan alat-alat yang dapat membantu memberikan pemahaman kepada siswa. Namun, media pembelajaran tidak hanya berpatok pada alat-alat elektronik saja, guru dapat menciptakan sendiri media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didiknya.

Dengan minimnya alat-alat elektronik pada sekolah ini, tidak menutup kemungkinan untuk guru menggunakan media pembelajaran yang interaktif yakni dengan sedikit kreatifitas, guru dapat melihat peluang dari lingkungan dalam merancang sebuah media pembelajaran, salah satunya yakni dengan media Spectrum Piramida Cerdas, media ini dibuat dengan barang-barang bekas seperti kardus bekas yang dapat ditemukan disekitar lingkungan sekolah.

Penggunaan media spectrum piramida cerdas ini, juga terbukti efektif dalam membangkitkan keaktifan peserta didik dalam kelas. Hal ini sesuai dengan manfaat dari media pembelajaran yang dikemukakan oleh Parawesti, dkk. yakni meningkatkan keaktifan peserta didik, dengan media yang menarik dan interaktif. Dengan ornamen-ornamen yang disediakan didalamnya, membuat peserta didik menjadi terlibat aktif dalam pelajaran.

Hal ini terbukti saat kami mengimplementasikan media ini di SMK Ar-Rifaiyah pada kelas XII dengan mata pelajaran pendidikan pancasila. Peserta didik yang

sebelumnya hanya menyimak, mereka dapat berinteraksi langsung dengan media, dan mereka dapat menyampaikan pemikiran mereka dengan kuis-kuis yang disediakan. Suasana kelas yang semula hanya terdengar suara guru yang menyampaikan materi, namun saat penggunaan media ini peserta didik juga ikut bersuara dan suasana kelas menjadi lebih hidup. Hal ini juga sesuai dengan yang disampaikan oleh Parawesti, dkk. dimana penggunaan media yang menarik dapat mengurangi ketegangan dan kebosanan peserta didik.

### **3. Penggunaan Media Spectrum Piramida Cerdas Dalam Kegiatan Belajar Mengajar**

Pada kali ini, saya membuat sebuah media pembelajaran dengan nama Spectrum Piramida Cerdas. Media pembelajaran ini berbentuk kotak segitiga, didalam setiap sisi kotak kombinasikan dengan tv box mini dan juga sebuah kincir mini.

Dalam kotak, pada setiap sisi berisi materi-materi, yang dibuat seperti halnya ppt, yang berisikan materi-materi singkat, disertai dengan gambar-gambar yang menarik dan tentunya berkaitan dengan materi. Di bagian sisi tengah kotak, terdapat kincir mini yang diberi nama “kincir truth or dare” yang berisi sebuah pertanyaan dan tantangan. Nantinya, setiap peserta didik akan memutar kincir dan mendapatkan kartu kuis yang berisi sebuah tantangan atau pertanyaan. Kincir ini dibuat dengan tujuan menguji sejauh mana peserta didik memahami materi.

Pada bagian luar kotak terdapat tv mini manual, yang bekerja dengan cara memutar pegangan yang sudah dihubungkan dengan kertas yang berisi gambar-gambar yang menarik. Nantinya akan diputar sebagai penutup dari pembelajaran. Pada tv box ini, guru bisa membuat sebuah cerita bergambar atau ringkasan-ringkasan materi, dan nantinya peserta didik akan mendengarkan dan melihat sebuah cerita ataupun kesimpulan dari materi yang dijelaskan.

Hal-hal yang perlu dipersiapkan terlebih dahulu oleh guru yakni: Sebuah kotak segitiga yang dapat dibuat sendiri oleh guru, selanjutnya materi yang akan disampaikan, berupa gambar maupun tulisan-tulisan singkat, dan gambar-gambar yang nantinya sebagai bahan untuk ditampilkan pada tv box, hal ini bisa berupa ringkasan materi atau gambar yang menceritakan sesuatu yang berkaitan dengan materi, serta game atau kuis yang nantinya akan di bagikan kepada setiap peserta didik.

Dalam penggunaan media pembelajaran ini, sebelum guru mulai menjelaskan, guru bisa mengajak peserta didiknya bermain ice breaking terlebih dahulu untuk mengembalikan semangat pada mereka. Setelah itu, guru mengarahkan peserta didik untuk duduk membentuk lingkaran, hal ini bertujuan agar membentuk kedekatan antara guru dengan peserta didik, selain itu mereka dapat melihat dengan baik dan jelas pada media. Setelah guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, guru bisa mengulang kembali materi yang sebelumnya di ajarkan. Setelah itu, guru menjelaskan materi yang akan dipelajari.

Selanjutnya guru membuka kotak media, dan memulai menjelaskan materi pada setiap sisi kotak, yang dilanjutkan dengan guru mengajak para peserta didiknya bermain dengan kincir mini pada sisi kotak tengah. Satu persatu peserta didik diarahkan untuk maju memutar kincir. Setelah memutar dan mendapatkan kartu tantangan, peserta didik akan menjawab isi dari tantangan pada kartu. Pada kuis ini, guru bisa menyiapkan reward yang nantinya dibagikan kepada peserta didik yang jawabannya benar sebagai penghargaan pada mereka. Hal ini akan menciptakan rasa senang pada peserta didik, sehingga nantinya mereka bisa termotivasi dan lebih semangat lagi dalam belajar.

Dalam pembuatan kincir angin mini, yang perlu dipersiapkan yakni kardus dengan bentuk bulat dan bentuk tiang yang lebar, kemudian keduanya direkatkan pada bagian belakang tv box di tengah sisi kotak. Tempel nomor-nomor atau tulisa truth dan dare, siapkan juga kartu yang berisi tantangan pada kartu dare, dan pertanyaan pada kartu truth. Atau guru bisa menonton tutorial pembuatan media kincir angin lalu satukan dalam box.

Setelah selesai menjelaskan dan bermain dengan kincir *truth or dare*, sebelum mengakhiri pembelajaran, guru mengajak peserta didiknya untuk melihat dan mendengarkan cerita atau rangkuman materi pada tv box. Dalam pembuatan tv box, guru bisa menonton tutorial pembuatannya di youtube maupun tik tok, kemudian dihubungkan pada kotak. Tv box di letakkan pada bagian tengah kotak, pada sisi luar, sehingga di dalam kotak bisa ditempatkan kincir mini.

Demikian sintaks atau alur media pembelajaran ini kami buat, semoga bisa dipahami dan dapat bermanfaat bagi seluruh guru atau pengajar.

#### **4. Kekurangan dan Kelebihan Media Spectrum Piramida Cerdas Berikut ini penjelasan untuk Sub-Sub judul.**

Setiap media memiliki kekurangan serta kelebihan masing-masing dalam menyampaikan pesan/materi pada saat proses kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu, penting untuk memilih media pembelajaran yang seperti apa yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didiknya.

Dalam media spectrum piramida cerdas ini, memiliki beberapa kekurangan yakni: Pertama, kurang terjangkau apabila digunakan pada kelas yang memiliki jumlah peserta didiknya yang banyak. Media ini kurang menjangkau dengan peserta didik yang banyak, karena bentuk media yang tidaklah terlalu besar, sehingga kemungkinan mereka tidak dapat melihat dengan jelas karena terhalang oleh temannya yang lain. Namun, hal ini dapat di atasi dengan mengintruksikan pada peserta didik untuk duduk dibawah dan membentuk lingkaran.

Kedua, kurangnya minat guru dalam menciptakan media yang lumayan rumit dan kurangnya kreativitas guru. Banyak guru yang kurang berminat untuk menciptakan sebuah media, karena dapat menyita banyak waktu. Seperti merancang media, memikirkan konsep dari media tersebut, dan kurangnya kemampuan guru dalam berkreativitas menciptakan sebuah media. Terakhir, kekurangan yang terdapat pada media ini yakni sedikit memakan waktu, namun hal ini dapat diatasi oleh guru dalam mengelola waktu, sehingga pembelajaran menjadi efisien.

Sedangkan kelebihan dari media ini yakni, media ini yang memiliki banyak ornamen yang menarik, dapat digunakan di setiap jenjang pendidikan, cukup disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan oleh guru, dapat mengurangi pencemaran lingkungan dengan mendaur ulang sampah atau barang-barang bekas menjadi media yang menarik dan kreatif, dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dengan ornamennya yang beragam, sehingga mereka tidak hanya duduk mendengarkan penjelasan guru saja, peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dengan media, sehingga mereka dapat aktif dan ikut berinteraksi dengan media.

Serta media ini dapat berfungsi sebagai pengganti dari alat-alat elektronik seperti proyektor ketika mengajar di sekolah yang tidak terdapat alat-alat elektronik, dan terakhir, dengan media ini peserta didik tidak hanya belajar tetapi juga bermain deng

kuis-kuis yg telah disiapkan, juga mereka bisa menonton cerita singkat pada tv box yang dirancang oleh guru.

## **E. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **1. KESIMPULAN**

Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila sering kali terdapat hambatan seperti rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran dan kurangnya partisipasi mereka dalam KBM. Hal ini biasanya disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media pembelajaran menarik yang digunakan. Selain itu, adanya guru yang tidak sesuai dengan bidang pengajaran juga menjadi kendala dalam menyampaikan materi dengan optimal.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangat penting untuk meningkatkan efektivitas dan interaksi siswa dalam KBM. Salah satu inovasi media yang bisa diterapkan adalah Spectrum Piramida Cerdas, yang merupakan media pembelajaran tiga dimensi berbentuk piramida yang dibuat dari bahan daur ulang, dan di dalamnya terdapat berbagai elemen seperti materi visual, kuis interaktif (kincir truth or dare), serta mini TV box manual untuk menutup sesi pembelajaran. Dengan perencanaan waktu yang baik serta pelatihan kreativitas guru, media ini dapat menjadi alat belajar yang efektif dan menyenangkan.

Penelitian ini masih perlu untuk dikembangkan guna mengevaluasi seberapa efektif media Spectrum Piramida Cerdas dalam meningkatkan hasil belajar. Selain itu, perlu kiranya untuk melakukan percobaan di berbagai tingkat pendidikan, guna mengetahui kesesuaian dan dampak media tersebut dalam konteks yang lebih luas.

### **2. SARAN**

Sedikit saran dari penulis dalam pemanfaatan media ini, yaitu dalam mengatasi masalah waktu, guru dapat memberikan waktu di setiap elemen agar dalam kegiatan belajar mengajar dapat lebih efisien. Apabila terdapat kesulitan dalam merancang media, guru bisa bekerja sama dengan teman/ rekan atau juga bisa melibatkan siswa dalam proses pembuatannya sebagai bagian dari kegiatan proyek. Guru juga sebaiknya mulai membiasakan menggunakan metode yang interaktif, di mana siswa dapat ikut berpartisipasi secara aktif agar pembelajaran bersifat dua arah, tidak hanya berupa

ceramah yang hanya satu arah. Hal ini bertujuan agar siswa lebih tertarik dan berminat pada materi pelajaran, terutama dalam Pendidikan Pancasila.

## **F. DAFTAR REFERENSI**

- Aini, K., Wahab, A., AR, M. M., & Asmoni, A. (2025). Numeracy literacy skills and Pancasila student profiles through the implementation of ethnomathematics-based STEAM. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(1), 535-545.
- Arifannisa, Yuliasih, M., Hayati, Sepriano, Adnyana, I. N. W., Putra, P. S. U., & Pongpalilu, F. (2023). Sumber Dan Pengembangan Media Pembelajaran pada fungsi buku informasi. In *Sonpedia*.
- Amelia Putri Wulandari, A. A. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 3928-3936.
- Tumbel, F. M., & Kawuwung F. R. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Yogyakarta: SELAT MEDIA PATNERS.
- Larasaati Nur Indah Parawesti, M. D. (2024). *Media Pembelajaran*. Pucangmiliran, Tulung, Klaten, Jawa Tengah: Lakeisha.
- Maisarah, d. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Banten: PT Sada Kurnia Pustaka.
- Nurseto, T. (2011). MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 19-35.
- Oktiani, & Ifni. (2017). Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 216-232.
- Syahrudin Mahmud M. Ed., Ph. D. & dkk. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Cirebon Jawa Barat: LOVRINZ PUBLISHING.
- Yetti Hidayatillah, J., & AR, M. M. (2024). Enhancing Elementary Students' Dance Movement Skills Through Doratoon Media Based on Local Cultural Arts.