Implementation Report: LCD Digital Media and Paint Project to Improve Understanding of Roles and Responsibilities at School Among Third Grade Elementary Students

[Laporan Implementasi Pembelajaran: Media Digital LCD dan Proyek Paint untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Peran dan Tanggung Jawab di Sekolah pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar]

Wahyu Nur Aini[1]), Kemil Wachidah *,[2])
1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
2) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
*Email Penulis Korespondensi: kemilwachidah@umsida.ac.id

Abstract. *Science and Social Studies (IPAS) learning in elementary schools often faces challenges when abstract social concepts, such as roles and responsibilities at school, are delivered only through lectures. This implementation report describes the use of LCD digital media combined with a simple Paint-based project to improve third-grade students' understanding of school roles and responsibilities. The learning objectives emphasized students' ability to explain the meaning of roles and responsibilities, identify examples among school community members, and demonstrate responsible attitudes during collaborative learning. The implementation was conducted in two meetings (2 x 35 minutes each) through video observation, guided discussion, group planning, Paint drawing activities, presentation, and exit-ticket reflection. Aggregated learning evidence was collected through observation, group work, product assessment, and student reflection without revealing student identities. The results indicate that LCD media and Paint activities increased attention, participation, collaboration, and conceptual understanding. Students were able to distinguish the roles of principals, teachers, students, security officers, and cleaning staff and relate them to concrete responsibilities at school. These findings suggest that LCD-supported visual learning and digital drawing projects can make IPAS learning more active, meaningful, and appropriate for elementary students.*

Keywords—*teaching implementation report; LCD digital media; Paint project; roles and responsibilities; elementary school; IPAS learning*

Abstrak. *Pembelajaran IPAS di sekolah dasar sering menghadapi kendala ketika konsep sosial seperti peran dan tanggung jawab di sekolah disampaikan hanya melalui metode ceramah. Artikel ini melaporkan implementasi media digital LCD yang dipadukan dengan proyek sederhana menggunakan program Paint untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III terhadap materi peran dan tanggung jawab di sekolah. Tujuan pembelajaran menekankan kemampuan siswa menjelaskan makna peran dan tanggung jawab, mengidentifikasi contoh pada warga sekolah, serta menunjukkan sikap tanggung jawab dalam pembelajaran kolaboratif. Implementasi dilakukan dalam dua pertemuan (masing-masing 2 x 35 menit) melalui pengamatan video, diskusi terbimbing, perencanaan kelompok, pembuatan gambar dengan Paint, presentasi, dan refleksi exit ticket. Bukti belajar direkap secara agregat melalui observasi, kerja kelompok, penilaian produk, dan refleksi siswa tanpa mencantumkan identitas peserta didik. Hasil implementasi menunjukkan bahwa media LCD dan aktivitas Paint meningkatkan perhatian, partisipasi, kerja sama, serta pemahaman konsep. Siswa mampu membedakan peran kepala sekolah, guru, siswa, petugas keamanan, dan petugas kebersihan, kemudian mengaitkannya dengan tanggung jawab konkret di sekolah. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran visual berbantuan LCD dan proyek gambar digital dapat membuat pembelajaran IPAS lebih aktif, bermakna, dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar.*

Kata kunci—*laporan implementasi pembelajaran; media digital LCD; proyek Paint; peran dan tanggung jawab; sekolah dasar; pembelajaran IPAS*

I. KONTEKS DAN TUJUAN

Konteks pelaksanaan implementasi ini adalah pembelajaran IPAS kelas III Sekolah Dasar pada materi “Peran dan Tanggung Jawab di Sekolah”. Berdasarkan observasi awal, sebagian peserta didik masih kesulitan membedakan antara peran dan tanggung jawab dalam kehidupan sekolah. Peserta didik cenderung hanya

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.
Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

mengetahui istilah tersebut, tetapi belum mampu menghubungkannya dengan perilaku nyata seperti menjalankan piket, mematuhi tata tertib, membantu teman, dan menjaga kebersihan kelas [1][2].

Pembelajaran sebelumnya masih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik mudah kehilangan fokus dan kurang terlibat aktif. Padahal, siswa kelas rendah lebih mudah memahami konsep melalui media visual, contoh konkret, dan aktivitas langsung. Karena itu, media digital LCD digunakan untuk menampilkan video, gambar, dan contoh situasi sekolah, sedangkan program Paint digunakan sebagai proyek sederhana agar siswa dapat mengekspresikan pemahaman mereka secara visual [3][4].

Tujuan pembelajaran dalam implementasi ini adalah: (1) peserta didik mampu menjelaskan pengertian peran dan tanggung jawab di sekolah dengan bahasa sederhana; (2) peserta didik mampu menyebutkan contoh peran dan tanggung jawab warga sekolah; (3) peserta didik mampu menunjukkan sikap tanggung jawab selama kegiatan pembelajaran; dan (4) minimal 75% siswa terlibat aktif dalam tanya jawab, diskusi, praktik, serta presentasi kelompok [5].

II. RENCANA PEMBELAJARAN

Rencana pembelajaran dirancang dalam model Project Based Learning (PjBL) sederhana yang memanfaatkan media digital LCD dan program Paint. Pembelajaran dilakukan dalam dua pertemuan, masing-masing 2 x 35 menit. Alur kegiatan disusun agar siswa terlebih dahulu memperoleh pengalaman visual melalui video, kemudian mengolah pemahaman tersebut menjadi karya gambar digital secara berkelompok.

A. Strategi dan alur kegiatan

1. Pertanyaan mendasar (10 menit): guru menampilkan video tentang kegiatan warga sekolah, lalu mengajukan pertanyaan pemantik seperti “Apa tugas kepala sekolah?”, “Apa tugas petugas kebersihan?”, dan “Apa akibat jika kita tidak menjalankan tanggung jawab?”.
2. Mendesain perencanaan (10 menit): siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen. Setiap kelompok memilih satu tema peran warga sekolah, misalnya kepala sekolah, guru, siswa, petugas keamanan, atau petugas kebersihan.
3. Pelaksanaan proyek (20 menit): siswa membuat gambar dengan program Paint sesuai tema yang dipilih. Guru membimbing penggunaan fitur dasar seperti pencil, fill with color, dan text.
4. Monitoring (10 menit): guru berkeliling mengamati kerja sama, partisipasi, komunikasi, dan kesesuaian hasil gambar dengan materi peran dan tanggung jawab.
5. Presentasi hasil (10 menit): setiap kelompok menampilkan gambar melalui LCD, menjelaskan makna gambar, dan menerima tanggapan dari kelompok lain secara santun.
6. Evaluasi dan refleksi (10 menit): siswa menyampaikan hal yang dipahami, bagian yang masih membingungkan, serta satu bentuk tanggung jawab yang akan mereka lakukan di sekolah.

B. Desain media digital LCD dan Paint

Media utama yang digunakan adalah video pembelajaran yang ditampilkan melalui LCD dan program Microsoft Paint sebagai sarana praktik. Video berdurasi singkat digunakan untuk memvisualisasikan peran warga sekolah, sedangkan Paint digunakan agar siswa dapat menggambar dan memberi warna pada contoh peran dan tanggung jawab secara langsung. Lembar kerja kelompok disediakan untuk membantu siswa mencatat tema, pembagian tugas, makna gambar, dan refleksi belajar.

III. IMPLEMENTASI

Implementasi dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, guru membuka pembelajaran dengan apersepsi tentang pengalaman siswa menjalankan tugas di sekolah. Guru kemudian menayangkan video melalui LCD yang menampilkan kepala sekolah, guru, siswa, petugas keamanan, dan petugas kebersihan. Setelah menonton video, siswa berdiskusi untuk mengidentifikasi perbedaan peran dan tanggung jawab masing-masing warga sekolah. Guru membentuk kelompok heterogen dan membagikan LKPD agar siswa dapat merencanakan gambar yang akan dibuat pada pertemuan berikutnya.

Pada pertemuan kedua, pembelajaran difokuskan pada pembuatan proyek gambar menggunakan program Paint. Setiap kelompok memilih satu peran warga sekolah dan menggambarkan tanggung jawabnya. Misalnya, kelompok siswa menggambar peserta didik yang melaksanakan piket kelas, guru yang membimbing belajar, atau petugas kebersihan yang menjaga lingkungan sekolah. Guru berperan sebagai fasilitator dan konsultan teknis, terutama bagi siswa yang masih kesulitan menggunakan fitur dasar Paint.

Tantangan utama selama implementasi adalah perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan media digital, keterbatasan konsentrasi saat melihat gambar atau animasi, dan masih adanya miskonsepsi antara peran dan tanggung jawab. Solusinya, guru memberikan contoh konkret, demonstrasi singkat penggunaan Paint, pembagian tugas yang jelas, dan bimbingan bertahap pada setiap kelompok. Secara umum, penggunaan LCD

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.
Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

dan Paint membuat suasana belajar lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif. Siswa lebih mudah memahami materi karena belajar melalui melihat, berdiskusi, membuat karya, dan mempresentasikan hasilnya.

V. PENILAIAN DAN RINGKASAN HASIL

Penilaian dilakukan secara menyeluruh melalui observasi, hasil diskusi kelompok, karya gambar Paint, presentasi, dan exit ticket. Rekap penilaian dibuat secara agregat tanpa mencantumkan identitas siswa.

A. Indikator dan Kriteria

Tabel 1. Indikator Keberhasilan Asesmen Formatif

Indikator	Kriteria Berhasil	Cara Ukur (ringkas)
Pemahaman konsep peran dan tanggung jawab	≥80% siswa mampu menjelaskan pengertian peran dan tanggung jawab dengan benar	Hasil diskusi dan tanya jawab
Identifikasi contoh peran dan tanggung jawab	≥85% siswa mampu menyebutkan contoh peran dan tanggung jawab di sekolah secara tepat	LKPD dan presentasi kelompok
Analisis perbedaan peran dan tanggung jawab	≥75% siswa mampu membedakan peran dan tanggung jawab warga sekolah	Observasi dan diskusi kelompok

Tabel 2. Indikator Penilaian Proyek

Indikator	Kriteria Berhasil	Cara Ukur (ringkas)
Berpikir kritis	≥75% siswa mampu menjelaskan hubungan antara peran dan tanggung jawab melalui gambar dan presentasi	Observasi dan presentasi
Kerja sama kelompok	4 dari 5 kelompok mampu berbagi tugas dan bekerja sama dengan baik	Lembar observasi guru
Kreativitas produk	4 dari 5 kelompok menghasilkan gambar Paint yang kreatif dan sesuai materi	Rubrik karya gambar
Keterampilan media digital	≥80% siswa mampu menggunakan fitur dasar program Paint dengan bantuan minimal	Praktik penggunaan Paint

B. Ringkasan Hasil (Agregat)

Hasil implementasi menunjukkan peningkatan pemahaman dan partisipasi siswa terhadap materi "Peran dan Tanggung Jawab di Sekolah". Mayoritas siswa mampu menjelaskan peran kepala sekolah, guru, siswa, petugas keamanan, dan petugas kebersihan dengan bahasa sederhana. Siswa juga mulai memahami bahwa setiap peran memiliki tanggung jawab yang berbeda, tetapi saling mendukung terciptanya lingkungan sekolah yang tertib, bersih, dan nyaman.

Kegiatan proyek gambar Paint meningkatkan kolaborasi dan kreativitas siswa. Sebagian besar kelompok mampu membagi tugas, membuat gambar yang relevan, memberi warna, menulis keterangan, dan mempresentasikan hasil karya. Refleksi siswa menunjukkan bahwa mereka lebih senang belajar menggunakan video, gambar, dan praktik digital dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru.

VI. REFLEKSI SINGKAT DAN RENCANA PERBAIKAN

Implementasi media digital LCD dan program Paint secara umum berjalan baik. Media visual membantu siswa memahami konsep secara konkret, sedangkan proyek gambar membuat siswa aktif, kreatif, dan berani menyampaikan pendapat. PjBL sederhana juga mendorong kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab dalam kelompok.

Beberapa kendala masih perlu diperbaiki. Sebagian siswa membutuhkan bimbingan teknis saat menggunakan Paint, beberapa kelompok memerlukan waktu lebih lama untuk menyelesaikan gambar, dan sebagian siswa masih perlu penguatan dalam membedakan peran dan tanggung jawab. Perbaikan berikutnya adalah: (1) demonstrasi Paint dibuat lebih rinci sebelum proyek dimulai; (2) guru menyediakan panduan penggunaan Paint dalam bentuk langkah singkat; (3) pembagian tugas kelompok dibuat lebih terstruktur; (4) guru menambah contoh konkret peran dan tanggung jawab; dan (5) waktu praktik serta presentasi dikelola lebih efektif.

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.
Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

VII. ETIKA DAN PRIVASI

Seluruh data direkap secara agregat dan anonim tanpa mencantumkan nama, NISN, foto, atau identitas pribadi siswa. Publikasi praktik pembelajaran ini telah mendapat izin dari pihak sekolah/atasan dan hanya digunakan untuk kepentingan akademik serta pengembangan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemen Dikdasmen) atas dukungan beasiswa S1 sehingga guru dapat meningkatkan kualifikasi akademik. Terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dosen pembimbing Dr. Kemil Wachidah, M.Pd., para dosen, serta SDS Al Irsyad Kraksaan-Probolinggo yang telah memberikan izin dan dukungan terhadap pelaksanaan praktik pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

[1] R. E. Mayer, Multimedia Learning, 2nd ed. Cambridge University Press, 2014.
[2] D. H. Schunk, Learning Theories: An Educational Perspective. Pearson, 2016.
[3] J. Piaget, The Psychology of the Child. Basic Books, 1972.
[4] S. Arsyad, Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
[5] N. Sudjana and A. Rivai, Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2019.

Conflict of Interest Statement:
The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.
Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.