

PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF, EFISIEN, DAN MENYENANGKAN DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU SEKOLAH DASAR DI WILAYAH KOORDINATOR PENDIDIKAN BULU SUKOHARJO

Oleh:

Sungkono¹, Mukhammad Luqman Hakim¹, Novi Trilisiana¹, Mulyo Prabowo¹

¹Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi,
Universitas Negeri Yogyakarta

Korespondensi : Mukhammad Luqman Hakim email: luqmanhakim@uny.ac.id

Abstrak

Program pengabdian kepada masyarakat (PPM) berupa workshop penyusunan pembelajaran efektif dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang dilakukan di SDN Malangan 3 Bulu Sukoharjo. Kegiatan PPM bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru menyelenggarakan model pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan disertai media pembelajaran. Peserta dari kegiatan PPM berjumlah 100 yang terdiri dari guru-guru sekolah dasar di Kecamatan Bulu Kabupaten Sukoharjo. Metode kegiatan PPM dilaksanakan dengan metode Blended Learning, yaitu dilaksanakan secara klasikal dan daring dengan menggunakan Google Classroom. Kegiatan PPM secara klasikal dilaksanakan dengan menjabarkan materi tentang pembelajaran efektif dan efisien dengan menggunakan media pembelajaran, pemberian contoh-contoh media pembelajaran, diskusi terstruktur dan praktik menyusun rancangan pembelajaran efektif, efisien dan menyenangkan. Hasil dari kegiatan PPM yaitu guru memiliki pemahaman tentang rancangan pembelajaran efektif dan efisien dan produk berupa modul ajar yang memuat media pembelajaran Tulis abstrak Saudara disini. Abstrak sebaiknya menggambarkan secara singkat tentang latar belakang, metode pelaksanaan, serta hasil yang Saudara peroleh. Abstrak sebaiknya tidak lebih dari 200 kata

Kata Kunci: *Media pembelajaran, sekolah dasar, pembelajaran efektif, efisien dan menyenangkan*

Abstract (*Arial 9pt Italic First Letter Capital*)

The community service program (PPM) is a workshop on preparing effective and enjoyable learning using learning media at SDN Malangan 3 Bulu Sukoharjo. PPM activities aim to increase teachers' knowledge and skills in implementing effective, efficient, and enjoyable learning models accompanied by learning media. There were 100 participants in PPM activities consisting of elementary school teachers in Bulu District, Sukoharjo Regency. The PPM activity method uses the Blended Learning method, carried out classically and online using Google Classroom. PPM activities are classically carried out by explaining material about effective and efficient learning using learning media, providing examples of learning media, structured discussions, and practicing developing effective, efficient, and enjoyable learning plans. The results of PPM activities are that teachers understand effective and efficient learning designs and products in the form of teaching modules that contain learning media.

Keywords: *Learning media, elementary school, effective, efficient, and fun learning*

PENDAHULUAN (*ARIAL 10PT BOLD CAPITAL*)

Proses pembelajaran akan memiliki makna banyak bagi peserta didik apabila antara lain berlangsung menyenangkan. Disamping itu pembelajaran juga perlu berlangsung secara efektif dan Efisien. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari ketercapaian capaian pembelajarannya atau tujuan yang telah dirumuskan, sedangkan efesiensi dalam pembelajaran dapat diukur dari waktu, tenaga, dan biaya yang digunakan dibanding dengan keterlaksanaan program dan hasilnya. Jadi idealnya pembelajaran di sekolah khususnya

sekolah dasar perlu berlangsung secara efektif, efisien dan menyenangkan.

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru diharapkan efektif. Pembelajaran dapat dikatakan efektif menurut Rusman (2018: 325) jika pembelajaran mampu memberikan pengalaman baru kepada siswa membentuk kompetensi siswa, serta mengantarkan mereka ke tujuan yang ingin dicapai secara optimal. Hal ini dapat di dapat dicapai dengan melibatkan serta mendidik siswa dalam perencanaan, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran. Pembelajaran yang efektif menentukan partisipasi aktif dari siswa karena

siswa merupakan pusat kegiatan pembelajaran dan pembentukan kompetensi.

Pembelajaran efektif perlu didukung oleh suasana dan lingkungan belajar yang kondusif. Atas dasar ini guru harus mampu mengelola siswa, mengelola kegiatan pembelajaran dan materi pembelajaran, dan mengelola sumber belajar serta media pembelajaran/lingkungan belajar. Proses pembelajaran efektif menurut Kennet dalam Rusman (2018: 326) langkah-langkahnya sebagai berikut: 1). Perencanaan, 2) perumusan tujuan/kompetensi, 3) pemaparan, 4) proses pembelajaran, 5) evaluasi, 6) menutup, 7) follow up.

Pembelajaran menyenangkan (joyfull instructional) menurut Rusman (2018: 326) merupakan proses pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu kohesi antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa, atau tertekan. Pembelajaran yang bersifat menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dengan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran yang menyenangkan pola pembelajaran yang sifatnya demokratis, dan guru memposisikan sebagai mitra dalam proses pembelajaran. Untuk mengimplementasikan pembelajaran yang menyenangkan guru harus mampu merancang pembelajaran secara baik, memilih materi yang tepat, dan memilih strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi secara optimal. Ada empat aspek yaitu pengalaman, komunikasi, interaksi dan refleksi.

Pembelajaran yang menyenangkan disamping dapat dilakukan melalui pola pembelajarannya yang digunakan juga dapat menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran yang bersifat permainan. Dengan media ini siswa dapat belajar melalui alat-alat yang bersifat permainan, seperti aneka macam kartu seperti kartu monopoli, flascard, ular tangga pembelajaran, dan monopoli pembelajaran. Dengan menggunakan media yang bersifat permainan tersebut akan memenuhi karakteristik siswa sekolah dasar yang suka bermain. Atas dasar ini guru sekolah dasar perlu memahami dan mengimplementasikan pembelajaran yang menyenangkan tersebut. Untuk itu pelatihan ini menjadi penting untuk diikuti bagi guru sekolah dasar.

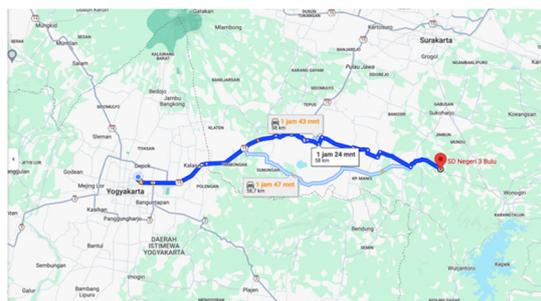
Berdasarkan orientasi awal di beberapa Sekolah Dasar di Kecamatan Bulu Kabupaten Sukoharjo, diketahui bahwa jumlah guru SD di Kecamatan Bulu sekitar 190 guru dan dalam melakuakn pembelajaran belum semuanya

menyenangkan, dan belum semua efektif. Berdasarkan analisis situasi yang telah dipaparkan terdahulu, permasalahan yang dihadapi oleh sasaran kegiatan dapat diidentifikasi sebagai berikut: (1) Pengetahuan dan pemahaman guru dalam mengimplementasikan pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan kurang optimal; (2) Banyak guru merasa kesulitan menyelenggarakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan; (3) Banyak guru belum terbiasa dengan pembelajaran yg efektif, efisien, dan menyenangkan.

Melihat kondisi ini maka dipandang perlu dilakukan pelatihan Pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan. Kabupaten Sukoharjo, menjadi lokasi yang membutuhkan sosialisasi dan pelatihan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan penyelenggaraan pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan dalam kerangka Kurikulum Prototipe. Berdasarkan komunikasi dan kerja sama yang telah dibangun oleh Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, dan Program Studi Teknologi Pendidikan dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Sukoharjo khususnya Kecamatan Bulu, dihasilkan permohonan pelatihan untuk guru-guru SD baik negeri maupun swasta.



Gambar 1. Lokasi PPM SDN Malangan 3



Gambar2. Jarak UNY ke lokasi PPM

METODE

Program kegiatan telah dilaksanakan selama 6 bulan. Program ini diawali dengan pembentukan tim panitia pada Bulan Maret 2023 untuk membentuk tim kerja sama. Salah

satu yang menjadi prioritas tim panitia adalah ditanda-tanganinya *Institutional Agreement* (IA). Sebagai tindak lanjut dari IA yang telah ditandatangani tersebut, Prodi Teknologi Pendidikan melaksanakan pelatihan yang dilaksanakan dalam dua kegiatan utama, yakni kegiatan pertama berupa penjelasan terkait pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan dengan media pembelajaran. Kedua, yakni praktik simulasi mendesain pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan dengan media pembelajaran.

Kegiatan PPM dilaksanakan dengan menggunakan metode *Blended Learning*, yaitu dengan memadukan kegiatan PPM secara luring, daring dan pembelajaran mandiri. Kegiatan PPM secara luring dilaksanakan pada tanggal 8 Juli 2023 di SDN Malangan 3 Bulu Sukoharjo dengan jumlah 100 orang perwakilan dari para guru siswa Sekolah Dasar Kabupaten Sukoharjo. Kegiatan pelatihan secara luring terselenggara dengan antusias dimana peserta dari berbagai sekolah yang masuk perwakilan Kecamatan Bulu dapat menghadiri secara 100 persen. Partisipasi aktif peserta pelatihan dapat terlihat dari setiap termin pertanyaan yang dibuka, semua penuh terisi. Peserta pelatihan kemudian dibentuk menjadi kelompok untuk mendiskusikan salah satu permasalahan yang ada di satu sekolah terkait kendala dalam mendesain pembelajaran dalam kurikulum kerangka prototipe. Pada pertemuan luring, peserta pelatihan diberikan penugasan kepada setiap peserta pelatihan untuk membuat rancangan pembelajaran berdasarkan konteks sekolahnya masing-masing. Kegiatan pasca luring, dilakukan secara daring menggunakan Google Classroom yang dilakukan setiap pekannya. Peserta pelatihan melaporkan hasil tugasnya kepada dosen pengabdian. Selama proses pembimbingan secara daring, tidak ada peserta didik yang mengalami kesulitan.

Untuk mengukur keberhasilan program pengabdian masyarakat, pengabdian menggunakan angket untuk mendapatkan respon dari para peserta. Angket dibagikan melalui Google Form yang bisa diisi oleh peserta dengan mudah karena memanfaatkan teknologi digital. Selain untuk mengetahui respon para peserta dalam pelatihan, pengabdian juga melakukan pengukuran dari hasil tugas praktik yang dikumpulkan melalui Google Classroom.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keberhasilan pelaksanaan pelatihan ini diukur melalui tiga jenis evaluasi, yaitu evaluasi pelaksanaan pelatihan secara umum, penguasaan pemahaman, serta penguasaan keterampilan dari peserta pelatihan. Evaluasi hasil pelaksanaan pelatihan dilakukan oleh peserta pelatihan menggunakan angket. Berdasarkan data yang diperoleh dari peserta, pelaksanaan pelatihan ini berhasil diselenggarakan dengan sangat baik dengan persentase sebesar 91,67%. Komponen penilaian yang mendapat skor paling tinggi adalah pada poin kemenarikan penyajian materi dan kejelasan penyampaian materi.

Hal tersebut dapat terjadi karena pada pelatihan ini materi telah disusun dengan struktur yang jelas dari umum ke khusus. Pemilihan pemateri juga menjadi hal yang sangat diperhatikan oleh tim. Pembagian pemateri harus sesuai dengan bidang keahlian setiap pemateri, sehingga materi dapat disampaikan dengan utuh langsung dari ahlinya. Sedangkan komponen yang perlu menjadi perhatian adalah poin penggunaan media. Penggunaan media dalam pelatihan ini memang kurang bervariasi, karena tim PPM hanya memanfaatkan media yang ada dengan lebih memperbanyak kegiatan praktik dan diskusi. Indikator keberhasilan pelatihan yang kedua adalah dari presentase penguasaan materi oleh peserta.

Terdapat 10 poin pertanyaan mengenai media pembelajaran yang ditanyakan kepada peserta melalui pre-test dan post-test. Hasil pre-test menunjukkan terdapat 12 peserta ada telah mencapai nilai di atas 70, sementara 88 orang lainnya belum mencapai target minimum nilai, sehingga dapat dikatakan bahwa pengetahuan peserta tentang media pembelajaran masih berada pada kategori rendah. Keadaan ini berbalik setelah pelatihan selesai dilaksanakan. Hasil post tes menunjukkan 96 peserta dari 100 peserta telah mencapai nilai ketuntasan minimal yang ditetapkan dalam pelatihan ini, tinggal tersisa 4 peserta saja yang mendapat nilai di bawah ketuntasan.

Kriteria selanjutnya yang digunakan untuk mengukur keberhasilan pelatihan diperoleh melalui penguasaan keterampilan oleh peserta pelatihan. Data ini dikumpulkan melalui angket dan hasil pengamatan. Hasil angket menunjukkan sebelum pelatihan dilaksanakan kemampuan peserta hanya berkisar di presentase 47,5% yang berarti berada pada kategori rendah. Kemampuan yang paling diperlukan peserta menurut hasil

angket yaitu mengenai teknik penerapan media pembelajaran. Hal tersebut terlihat juga dari diskusi dan brainstorming antara pemateri dengan peserta. Sedangkan, setelah pelatihan selesai dilaksanakan penguasaan keterampilan peserta meningkat menjadi 85% atau sangat baik.



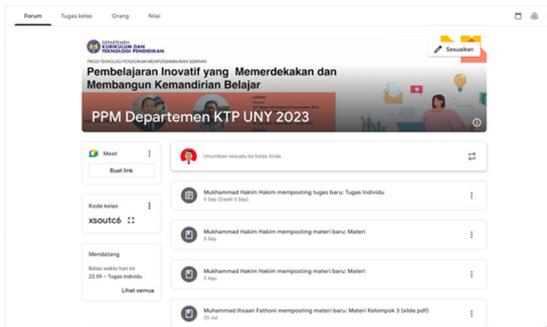
Gambar 3. Sambutan dan pembukaan oleh Kepala Dinas Pendidikan Kab. Sukoharjo



Gambar 4. Pengecekan daftar hadir peserta



Gambar 5. Kegiatan pelatihan oleh pengabdian



Gambar 6. Pelatihan secara daring dengan menggunakan Google Classroom

Simpulan

Kegiatan Pengabdian Kepada masyarakat ini telah dilaksanakan selama 6 bulan. Program diawali dengan pembentukan tim panitia pada bulan Maret 2023 yang bertugas menjalin kerja sama dengan lembaga pendidikan Kab. Sukoharjo. Program pelatihan dilaksanakan dalam dua mode pembelajaran, yaitu pelatihan secara luring yang terselenggara pada tanggal 8 Juli 2023 di SDN Malangan 3 Bulu Sukoharjo dan mode pembelajaran daring dengan menggunakan Google Classroom yang diselenggarakan mulai tgl 9 Juli – 30 September 2023.

Pada mode pembelajaran secara luring, para peserta yang berjumlah 100 diberikan penjelasan mengenai model pembelajaran aktif, efektif dan menyenangkan. Kegiatan kedua, dilanjutkan dengan praktik membuat desain pembelajaran aktif, efektif dan menyenangkan serta praktik membuat desain media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran aktif, efektif dan menyenangkan.

Mode pembelajaran secara daring dilakukan pendampingan melalui Google Classroom. Ada berbagai materi yang tersedia didalam Google Classroom, materi yang tersedia bertujuan untuk memberikan penguatan kepada para peserta sehingga dapat memperdalam materi. Selain materi, mode pelatihan secara daring juga memuat tagihan tugas yang harus dipenuhi oleh para peserta. Tugas yang diberikan juga menjadi salah satu syarat untuk mendapatkan sertifikat pelatihan 32 JP.

Kegiatan pelatihan terselenggara dengan antusias dimana peserta dari berbagai sekolah yang masuk koordinator pendidikan Kecamatan Bulu Sukoharjo dan dapat hadir semuanya 100 persen. Partisipasi aktif peserta pelatihan terlihat dari antusias penanya dalam forum diskusi dan penugasan. Keberhasilan pelaksanaan pelatihan ini diukur melalui tiga jenis evaluasi, yaitu evaluasi pelaksanaan pelatihan secara umum, penguasaan pemahaman, serta penguasaan keterampilan dari peserta pelatihan. penguasaan keterampilan peserta meningkat menjadi 85% atau sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil karya desain pembelajaran dan media untuk menunjang pembelajaran aktif, efektif dan menyenangkan.

Saran

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan PPM yang dilaksanakan, maka penulis dapat memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi guru, hasil yang didapatkan secara kontinyu untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah.
2. Bagi sekolah, kegiatan semacam ini perlu terus dilakukan agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan efektif dan menyenangkan.
3. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta, mengingat kegiatan ini sangat bermanfaat, maka program PkM semacam ini perlu di programkan secara kontinyu dan dianggarkan dengan dana yang memadai

DAFTAR PUSTAKA (Arial 10pt Bold Capital)

- Anderson. (2010). ICT Transforming Education. Bangkok: UNESCO
- Abdul Ilah, M. (2020). Meningkatkan Kualitas Personal Pendidik; Upaya Menyiapkan Penerapan Kurikulum Prototipe. QUDWATUNA, 3(2), 168-182. Retrieved from <http://ejournal.alkhoziny.ac.id/index.php/qudwatuna/article/view/133>
- Hidayat, R., & Wijaya, H. C. (2017). Ayat-Ayat Al-Qur'an Tentang Manajemen Pendidikan Islam (Cetakan Pertama). LPPPI.
- Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi. (2021). Kebijakan Kurikulum Untuk Membantu Pemulihan Pembelajaran. Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Tekhnologi
- Kilbane, Clare R., Milman, Natalie B. (2014). Teaching Models Designing Instruction for 21st Century Learners. USA: Pearson.
- Kristanti, Y.A., Subiki, dan Handayani, R.D. (2016). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning Model) Pada Pembelajaran Fisika di SMA. Jurnal Pembelajaran Fisika, Vol. 5 No. 2, 122 - 128.
- Ministry of Education Malaysia. (2006). Project-Based Learning Handbook Educating the Millennial Learner. Kuala Lumpur: Communications and Training Sector Smart Educational Development Educational Technology.
- Sadewa, M. A. (2022). Meninjau Kurikulum Prototipe Melalui Pendekatan Integrasi-Interkoneksi Prof M Amin Abdullah. Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol 4 (1), 266-280. Retrieved from <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/3560>
- Siaran Pers Kemdikbud Ristek. (2022). Diakses melalui <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/kurikulum-prototipe-utamakan-pembelajaran-berbasis-proyek>