

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN KOOPERATIF GURU SDN 1 JELI

Ika Rakhmawati¹, Yulia Nugrahini²

^{1,2}Universitas Bhinneka PGRI

*e-mail ikarakhmawati696@yahoo.co.id¹, yn@gmail.com²

ABSTRACT

A lecturer has the obligation to carry out the tri dharma of higher education, one of which is Community Service activities. Community service activities are a form of concern for the development and progress of the community in the Tulungagung. After the current Covid pandemic, many problems arise, especially in the field of education. Where teachers and students are required to catch up or lack of effectiveness that occurred during the pandemic, so that interesting methods are needed so that they can increase the effectiveness of learning quickly. This community service is carried out in Jeli Village, Karangrejo. The targets for community service this time are the teachers of SDN 1 Jeli in Jeli Village, Karangrejo who will improve teaching skills through interactive and cooperative learning. By providing this training and mentoring, it is hoped that students can understand various interactive and cooperative learning media in order to improve the quality of learning so that students do not experience boredom during learning activities.

Keywords: cooperative, interactive, learning media

ABSTRAK

Seorang dosen memiliki kewajiban melaksanakan tri dharma perguruan tinggi, Salah satunya adalah kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Kegiatan pengabdian masyarakat adalah salah satu wujud kepedulian terhadap pengembangan serta kemajuan masyarakat yang ada di wilayah kabupaten Tulungagung. Pasca masa pandemi covid sekarang ini banyak permasalahan yang muncul terutama pada dunia pendidikan. Dimana para guru dan peserta didik dituntut supaya mengejar ketinggalan atau kekurangan keefektifan yang terjadi selama pandemic, sehingga diperlukan metode-metode yang menarik sehingga dapat meningkatkan keefektifan belajar dengan cepat. Pengabdian masyarakat ini dilakukan di Desa Jeli, Kecamatan Karangrejo. Target dan sasaran pada pengabdian masyarakat kali ini adalah para Guru SDN 1 Jeli di Desa Jeli kecamatan Karangrejo yang akan meningkatkan kemampuan mengajar melalui pembelajaran interaktif dan kooperatif. Dengan pemberian pelatihan dan Pendampingan ini diharapkan para siswa dapat memahami berbagai media pembelajaran interaktif dan kooperatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga para peserta didik tidak mengalami kejenuhan selama kegiatan belajar.

Kata kunci: Interaktif, Kooperatif, Model Pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Kegiatan Pengabdian masyarakat merupakan program yang bersifat belajar, mengkaji dan mengabdikan yang telah selenggarakan dalam bentuk pengenalan serta penghayatan terkait pembangunan masyarakat melalui kejelasan program perubahan yang telah direncanakan serta metode penyelesaian masalah yang berkenaan dengan kemampuan memilih serta menggunakan keterampilan yang tepat.

Pada tahun 2020 berbagai negara telah dilanda pandemi covid 19 yang mana dalam masa ini diwajibkan mengurangi kegiatan diluar rumah dikarenakan penularannya yang sangat cepat serta virus covid 19 ini sangatlah berbahaya. Berbagai element diwajibkan untuk Work from home, begitu juga dengan sekolah ataupun lembaga penyelenggara pembelajaran. Selama Hampir 2 tahun pembelajaran disekolah dilakukan secara daring dengan media-media pembelajaran berbasis online. Para guru dan siswa merasa pembelajaran pada saat itu kurang maksimal karena

hanya melalui internet dan tidak bisa tatap muka secara langsung. Para siswa juga sering mengalami kebingungan dari kegiatan belajar secara daring.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. (Gubug & Grobogan, 2012). Mulai ajaran baru 2021-2022 ini pembelajaran dilaksanakan secara Luring atau offline, dari permasalahan diatas, maka para guru dituntut untuk lebih aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Guru harus membuat siswa lebih aktif lagi dengan berbagai pendekatan, yaitu dengan menggunakan metode dan media yang interaktif dan kooperatif. Pendekatan pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu *student centered approach* „pendekatan yang berpusat pada siswa“ dan *teacher centered approach* „pendekatan yang berpusat pada guru“. (Nurhidayati, 2011) .

Mata Pelajaran Bahasa Inggris adalah Bahasa Internasional yang sangat penting di pelajari oleh semua kalangan. Perlunya penggunaan metode pembelajaran yang interaktif dan kooperatif agar siswa mampu menyerap pembelajaran dengan cepat dan mudah. Teknik pembelajaran interaktif yang efektif bagi anak usia dini adalah dengan menggunakan *Game* edukasi, hal ini dikarenakan sebagian besar anak di usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap semua yang berada di lingkungan sekitarnya (R. A. Rahman & Tresnawati, 2016) dalam (Widyastuti & Puspita, 2020)

Dengan melaksanakan pengabdian masyarakat kali ini diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan tersebut, sehingga proses belajar mengajar dapat dilaksanakan dengan baik dan tercapainya aspek-aspek keberhasilan dalam pembelajaran.

Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah Memberikan pelatihan metode Pembelajaran Interaktif menggunakan *sevo Game* pada guru SDN 1 Jeli dan Memberikan pendampingan praktik pengaplikasian metode Pembelajaran Interaktif menggunakan *sevo Game* pada guru SDN 1 Jeli pada kegiatan belajar mengajar.

Manfaat dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah Guru SDN 1 Jeli memahami tentang metode pembelajaran Interaktif menggunakan *Sevo Games*. Guru SDN 1 Jeli dapat menerapkan metode pembelajaran Interaktif menggunakan *Sevo Games* pada kegiatan Belajar Mengajar

2. METODE

Bentuk pelaksanaan

Dalam pengabdian masyarakat yang akan dilakukan ini, menggunakan metode Pelatihan dan pendampingan yang akan diikuti oleh para Guru SDN 1 Jeli, dimana dalam pelatihan tersebut akan terbagi menjadi 2 tahap, yang pertama akan dilakukan sosialisasi tentang pembelajaran interaktif dan kooperatif pada mata pelajaran Sekolah Dasar. Selanjutnya di berikan tata cara

penggunaan metode Sevo Games pada kegiatan belajar mengajar. Pada kegiatan selanjutnya per individu diberikan pendampingan dan pembimbingan untuk mempraktikkan pembuatan media pembelajaran Interaktif dan kooperatif kedalam kegiatan Belajar Mengajar.

Pengertian Media Pembelajaran

Disini akan dijelaskan tentang pengertian media pembelajara menurut para ahli Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti „tengah“, „perantara“ atau „pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Berdasarkan pengertian di atas maka media tidak lain merupakan alat yang di gunakan oleh guru untuk memudahkan dalam proses pembelajaran dengan kata lain media yaitu sesuatu yang berupa benda yang digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran untuk mempermudah pemahaman kepada siswa. Azhar Arsyad (2010) dalam (Suparlan, 2020)

Tujuannya adalah untuk dapat menyampaikan pesan kepada peserta didik, serta merangsang peserta didik untuk belajar sehingga terjadi lingkungan pembelajaran yang kondusif dan menjadikan proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Berfungsi juga untuk menyampaikan pembelajaran secara utuh, dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan atau motivasi. Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau penyaluran pesan dari pengirim kepada penerima yang sudah dipersiapkan dalam proses pembelajaran.

Metode Pembelajaran Speaking (Berbicara)

Berbicara dalam bahasa asing, salah satunya bahasa Inggris, diperlukan perhatian yang khusus. Sebagai pendidik, perlu meninjau berbagai aspek terlebih dahulu agar pencapaian pembelajaran bahasa Inggrisnya terpenuhi, salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Terkait dengan tujuan, berbicara dibagi menjadi beberapa tipe menurut Brown (2001) disesuaikan dengan penilaian berbicara antara lain: 1. *imitative speaking*; 2. *intensive speaking*; 3. *responsive speaking*; 4. *interactive speaking*; 5. *extensive speaking*. Berbicara imitatif memfokuskan pada peniruan berbicara; berbicara intensif memfokuskan pada kemampuan berbahasa pada tingkatan tertentu, umumnya pada tata bahasa, kosakata, ataupun kemampuan bahasa yang lain; berbicara resposif memfokuskan pada keterampilan siswa merespon ungkapan yang sebelumnya disimak oleh para siswa; berbicara interaktif memfokuskan pada interaksi dan transaksi yang terjadi pada wacana monolog dan fungsional; dan berbicara ekstensif memfokuskan pada keterampilan melibatkan baik kompetensi pengembangan wacana monolog atau fungsional pada wacana yang lebih panjang dan menunjukkan keterampilan dan kemampuan yang lebih tinggi.

Pengenalan wacana interaktif dan transaksional sejak dini sudah dimasukkan dalam pembelajaran bahasa Inggris dimulai di jenjang Sekolah Menengah Pertama. Pada kurikulum KTSP baik 2006 ataupun 2010, wacana interaktif sudah dimasukkan dalam standar isi yang selanjutnya dikembangkan melalui silabus lalu rencana pelaksanaan pembelajaran di kelas. Idealnya, wacana interaktif akan tercapai apabila wacana tersebut diajarkan pula dengan metode pembelajaran yang bertujuan menjadikan teks yang diajarkan menjadi interaktif dan transaksional.

Metode pembelajaran pada pembelajaran interaktif

Dalam teknologi pembelajaran, pemecahan masalah itu berupa komponen system pembelajaran yang telah disusun dalam fungsi disain atau seleksi, dan dalam pemanfaatan, serta dikombinasikan sehingga menjadi sistem pembelajaran yang lengkap. Komponen-komponen ini meliputi: pesan, orang, bahan, peralatan, Teknik dan latar. Komponen-komponen tersebut disebut juga sebagai komponen sumber belajar. (Miftah, 2013)

Metode pembelajaran pada pembelajaran interaktif Metode pembelajaran pada pembelajaran interaktif antara lain yang memfokuskan pada pembangunan interaksi yang dilakukan oleh para siswa sehingga para siswa dapat menggunakan wacana tersebut pada kegiatan ataupun peristiwa yang bisa ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Metode pembelajaran yang umumnya dipakai antara lain: *Communicative Language Teaching, Cooperative Language Learning, CLIL, Whole language, Competency-Based Language Teaching, Task-Based Language Teaching, Text-Based Instruction, The Lexical Approach* dan *Multiple Intellegence*.

Pada pembelajaran berbicara interaktif, fokus pembelajaran pada interaksi dan transaksi yang terjalin antara pembicara dan lawan bicara sehingga terbentuk wacana yang nantinya bisa dipakai pada kehidupan sehari-hari. Unsur ini penting, karena tujuan berbicara pada aspek ini adalah sebagai sarana berkomunikasi untuk mengungkapkan ide, gagasan, dan pendapat antar penutur. Namun, kenyataannya pembelajaran di kelas kadang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang didesain. Masih ditemui di lapangan, terutama pada pembelajaran berbicara di tingkat pertama pembelajaran hanya fokus pada berbicara imitatif, intensif, dan responsif. Pada pembelajaran berbicara ini, tentunya peran guru sangat dominan berperan pada keseluruhan materi kegiatan pembelajaran di kelas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar sangat penting dilaksanakan oleh para pendidik saat ini, karena peranan media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima dan melalui media pembelajaran juga dapat

membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik. (Widyastuti & Puspita, 2020)

Hasil dari kegiatan yang dilakukan selama dua pertemuan yaitu yang pertama para guru merasa sangat senang diarenakan memperoleh ilmu dan pengetahuan terkait pengembangan media pembelajaran Sevo Games, kedua yaitu para guru mampu mempraktikkan dan mengaplikasikan cara penggunaan media pembelajaran Sevo Games pada kegiatan belajar mengajar. Ketiga, media pembelajaran semakin berkembang dan inovatif sehingga suasana kegiatan belajar tidak menjenuhkan, membuat siswa semakin semangat belajar di rumah.

Pembahasan

Kegiatan dilakukan di SDN 1 Jeli yang dihadiri oleh 12 Guru SDN 1 Jeli, yaitu meliputi guru kelas, pendidikan agama Islam serta guru pendidikan jasmani dan kesehatan. Para guru mengikuti kegiatan dengan penuh semangat dan antusias. Kegiatan dilaksanakan tanggal 18 Juli 2022 mulai pukul 10.00 sampai pukul 12.00 yang berada di salah satu ruang kelas yang ada pada SDN 1 Jeli. Kegiatan dilakukan dengan menerapkan protokol kesehatan secara ketat yaitu dengan menggunakan masker, mencuci tangan sebelum masuk ruangan, serta jaga jarak aman di saat pelatihan berlangsung.

Kegiatan dimulai dengan bacaan basmalah yang kemudian dilanjutkan dengan penjelasan oleh nara sumber, dimana dalam penjelasan tersebut ada beberapa hal yang disampaikan yaitu terkait metode dan media pembelajaran Sevo Games yang dapat dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar, selanjutnya kegiatan diskusi dimana para guru aktif bertanya dan memberikan asukan terhadap kendala-kendala selama kegiatan belajar mengajar selama pandemic hingga saat ini.

Kegiatan sesi pertama mengenai penyelesaian tentang media pembelajaran Sevo Games telah selesai dengan lancar, tertib dan aman. Kemudian kegiatan yang kedua dilaksanakan minggu depannya yaitu tanggal 25 Juli 2022 dengan selalu menerapkan protokol kesehatan. Kegiatan kedua ini diikuti oleh 12 guru SDN 1 Jeli dengan agenda kegiatan yaitu mempraktikkan apa yang telah disampaikan oleh nara sumber pada minggu sebelumnya, yaitu terkait pembelajaran Sevo Games, pada kegiatan ini dibantu oleh para mahasiswa KKN.

Pada pelatihan ini para guru menggunakan peralatan dan perlengkapan masing-masing agar kegiatan berjalan lancar. Yang pertama yaitu mempraktikkan cara membuat media. Menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan yaitu gambar sesuai tema pada mata pelajaran yang telah ditentukan, kertas karton, lem, gunting, spidol, penggaris dan pistol mainan. Selanjutnya para guru langsung praktik membuat media pembelajaran mulai dari menggunting gambar selanjutnya ditempelkan pada kertas karton yang telah dibuat lingkaran bersusun setelah itu diberikan tulisan judul di atasnya.

Kegiatan pada sesi ke 2 tersebut sangatlah menarik dimana para guru sangat antusias untuk belajar membuat media Sevo Games tersebut, ada beberapa guru yang mengalami kesulitan dan mempratikkan tetapi hal tersebut dapat di selesaikan karena adanya pendampingan penuh dalam kegiatan ini, dimana ada permasalahan, disitu langsung diatasi. Kegiatan pada hari itu berlangsung secara tertib, aman dan lancar.



Gambar 1. Media Pembelajaran SEVO Games

4. KESIMPULAN

Laporan kegiatan Pengabdian Masyarakat di SDN 1 Jeli dikemukakan sebagai berikut :

1. Kegiatan pelatihan dan pendampingan terlaksana sesuai dengan tujuan dan rencana
2. Pada program ini mendapat sambutan yang baik dari Ibu Kepala Sekolah dan para guru SDN 1 Jeli
3. Kegiatan ini memberikan tambahan pengetahuan terkait media pembelajaran bagi guru SDN 1 Jeli
4. Dalam Proses kegiatan belajar mengajar para guru akan selalu menggunakan metode dan Media pembelajaran yang inovatif sehingga materi dapat tersampaikan secara maksimal

DAFTAR PUSTAKA

- Gubug, K., & Grobogan, K. (2012). *perpustakaan.uns.ac.id digilib.uns.ac.id*.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Nurhidayati. (2011). Metode Pembelajaran Interaktif. *Seminar Metode Pembelajaran*, 1, 1–15.
- Suparlan, S. (2020). Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298–311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22(1), 95–100. <https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>