

PPM ICONIC MODEL BIG ALBUM INTERAKTIF DI SD IT PATUMBAK KABUPATEN DELI SERDANG SUMATERA UTARA

Sukmawarti¹⁾, Hidayat²⁾

Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

e-mail: sukmaawarti@umnaw.ac.id

ABSTRAK

Amanat Kurikulum 2013 menekankan pada proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik menuntut keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Namun guru masih belum optimal melakukan pendekatan saintifik terutama tahapan mengamati. Agar siswa berpartisipasi pada tahap mengamati, diperlukan media yang interaktif. Namun guru SD IT Uli Arga Kecamatan Patumbak mengalami kendala dalam penyediaan media tersebut. Untuk itu perlu diadakan kegiatan *workshop* dan pendampingan mendesain media ikonik interaktif Model *Big Album* dalam pembelajaran melalui Program Pengabdian Masyarakat. Tujuannya untuk meningkatkan keterampilan guru mendesain media pembelajaran yang interaktif, sehingga memicu keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan *workshop* dilakukan menggunakan metode tutorial, pelatihan, dan simulasi, sedangkan kegiatan pendampingan dilakukan dengan metode implementasi, evaluasi, dan refleksi. Mitra dalam program ini adalah SD Islam Terpadu Uli Arga di Kecamatan Patumbak Kabupaten Deliserdang. Target khusus yang dicapai dari program ini adalah peningkatan keterampilan guru mendesain iconic model big album sebagai media pembelajaran interaktif

Kata Kunci : Iconic model *Big Album*, Media Pembelajaran Interaktif

ABSTRACT

The mandate of the 2013 curriculum emphasizes the learning process with a scientific approach. The scientific approach requires student involvement in the learning process. But the teacher is still not optimal in taking a scientific approach, especially the observation stage. In order for students to participate in the observation stage, interactive media is needed. However, Uli Arga Elementary School IT teacher in Patumbak Sub-district experienced problems in providing the media. For this reason, it is necessary to hold workshops and assist in designing the interactive iconic media of the Big Album Model in learning through the Community Service Program. The aim is to improve the teacher's skills in designing interactive learning media, thereby triggering student involvement in the learning process. The workshop activities are carried out using the tutorial, training and simulation methods, while the mentoring activities are carried out using the methods of implementation, evaluation, and reflection. The partner in this program is Uli Arga Integrated Islamic Elementary School in Patumbak District, Deliserdang Regency. The specific target achieved from this program is to improve teacher skills in designing the iconic big album model as an interactive learning medium.

Keywords: Iconic Big Album model, Interactive Learning Media

PENDAHULUAN

Amanat Kurikulum 2013 menekankan pada proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik menuntut keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Tuntutan ini mengimplikasikan bahwa setiap guru harus memiliki kemampuan pedagogik yang mampu memicu keterlibatan siswa. Salah satu kompetensi pedagogik guru adalah kemampuan guru dalam mengelola perangkat pembelajaran, termasuk mendesain media pembelajaran. Keterampilan guru dalam mendesain media dan menerapkannya dalam proses pembelajaran mempunyai efektivitas yang tinggi terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Berbagai keterbatasan guru, sarana dan prasara pendukung menjadi penyebab tidak dimanfaatkannya media dalam pembelajaran. Jikapun ada guru yang memanfaatkan media, masih banyak dalam bentuk media tiruan yang sederhana berupa gambar-gambar. Hal ini juga dialami guru-guru SD IT Uli Arga di Kecamatan Patumbak Kabupaten Deli Serdang. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru-guru SD IT Uli Arga, umumnya mereka menggunakan media yang sudah jadi. Jikapun ada guru yang membuat media, hanya dalam bentuk gambar-gambar. Media seperti ini cenderung membosankan bagi siswa dan kurang tepat digunakan dalam pendekatan pembelajaran saintifik, yang membutuhkan proses mengamati dan menalar. Guru membutuhkan media inovatif untuk mengatasi kesulitan siswa memahami materi pelajaran.

Berdasarkan observasi awal di SD IT Uli Arga, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran yang dilakukan guru masih *teacher centere*, dimana guru masih menjadi satu-satunya sumber materi pelajaran. Model pembelajaran yang diterapkan masih terkesan konvensional, dimana guru menjelaskan materi pelajaran di depan kelas dan siswa mendengarkan penjelasan guru. Guru hanya sesekali menggunakan media dalam penyajian materi pelajaran, Interaksi antara guru, siswa, dan materi pelajaran yang terjadi masih bernuansa konvensional. Model pembelajaran konvensional ini berpengaruh terhadap partisipasi dan motivasi belajar siswa, serta berdampak kurang baik terhadap pengetahuan siswa. Sebenarnya hal ini tidak perlu terjadi di SD IT Uli Arga Kecamatan Patumbak, mengingat sumber daya, sarana dan lingkungan sekitar sekolah memungkinkan untuk berkembang. Meskipun masih baru, sekolah ini diminati masyarakat sekitarnya, dengan banyaknya siswa 150 orang, yang diasuh oleh 12 orang guru honor. Guru-guru berusia relatif muda dengan masa kerja baru 4 tahun, dengan latar belakang pendidikan di luar bidang pendidikan dasar. Usia guru yang masih muda dengan masa kerja yang baru, menjadi peluang yang sangat besar untuk peningkatan kompetensi dalam pengembangan pembelajaran.

Mengingat potensi dan peluang yang ada, memungkinkan dikembangkan pendekatan saintifik dalam pembelajaran dengan bantuan media interaktif yang dapat digunakan oleh panca indra secara terpadu. Media interaktif yang didesain sedemikian rupa memungkinkan terjadinya proses saintifik, yaitu mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan. Dalam pembelajaran di SD yang sebagian besar objek pembelajarannya abstrak sangat membutuhkan proses saintifik ini, mengingat taraf berpikir siswa SD masih berada pada taraf berpikir konkrit dan semi konkrit. Proses saintifik dapat berjalan dengan baik jika visualisasinya didukung dengan media interaktif berupa *iconic model big album*.

Masalah khusus yang dihadapi guru-guru SD IT Uli Arga terkait dengan pembelajaran antara lain adalah 1) latar belakang pendidikan guru yang tidak linier di bidang pendidikan dasar; 2) rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran; 3) rendahnya pengetahuan siswa dalam memahami materi pelajaran; 4) guru kesulitan menggunakan pendekatan saintifik dalam pembelajaran; 5) minimnya keterampilan guru dalam memanfaatkan media interaktif dalam pembelajaran; dan 6) guru belum pernah membuat desain media *iconic model big album*.

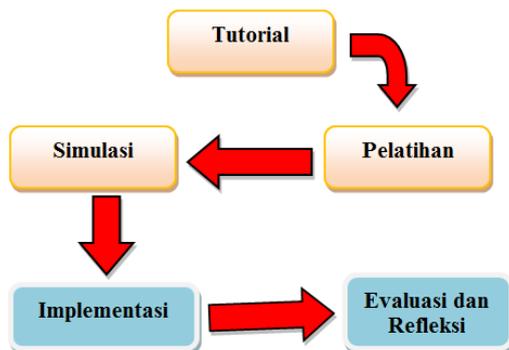
Berdasarkan kesepakatan tim pelaksana dengan pihak SD IT Uli Arga dalam menyikapi masalah tersebut, maka perlu dilakukan kegiatan yang dapat mengatasinya. Permasalahan yang menjadi prioritas untuk diatasi adalah keterampilan guru dalam mendesain media interaktif. Melalui program Pengabdian kepada Masyarakat

dilakukan *workshop* dan pelatihan desain media *iconic model big album*, yang bermanfaat bagi guru dalam rangka meningkatkan kompetensi pedagogik dan keterampilannya mendesain media pembelajaran interaktif.

METODE PELAKSANAAN

Iconic model Big Album yang didesain dalam Program Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan melalui 2 metode, yaitu *workshop* dan pendampingan. *Workshop* dilakukan dengan 3 tahap, yaitu: tutorial, pelatihan, dan simulasi (*peer demonstration*). Sedangkan kegiatan pendampingan dilakukan dengan 3 tahap, yaitu implementasi, evaluasi dan refleksi. Pelaksanaan kegiatan ini berlangsung dari bulan November sampai Desember 2019.

Metode pelaksanaan tersebut digambarkan pada bagan berikut.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Tahapan yang ditempuh pada kegiatan *workshop* dan pendampingan desain media pembelajaran interaktif *iconic model big album* dalam pembelajaran di SD secara garis besar diuraikan sebagai berikut:

Tabel 1. Deskripsi Tahapan Kegiatan

Tahapan	Deskripsi Kegiatan
Tutorial	<ul style="list-style-type: none"> · Mendiskusikan pendekatan pembelajaran saintifik · Mendiskusikan perkembangan siswa SD · Mendiskusikan teori belajar

	bruner Mendiskusikan media interaktif dalam pembelajaran
Pelatihan	Pembimbingan dalam mendesain media interaktif ikonik model <i>big album</i>
Simulasi (<i>peer demonstrasi</i>)	Peserta mendemonstrasikan media ikonik model <i>big album</i> dalam pembelajaran Diskusi permasalahan yang timbul dalam mendemonstrasikan media ikonik model <i>big album</i>
Implementasi	Peserta menerapkan media ikonik model <i>big album</i> pada pembelajaran di dalam kelas pada siswa
Evaluasi <input type="checkbox"/>	Pengumpulan data tentang keterampilan guru dalam mendesain media ikonik model <i>big album</i> dan analisis terhadap penerapan desain yang dihasilkan
Refleksi <input type="checkbox"/>	Bimbingan dan konsultasi tentang hambatan dan permasalahan yang terjadi dalam mendesain dan menerapkan media ikonik model <i>big album</i> dalam pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PPM) ini dilakukan melalui 2 kegiatan, yaitu workshop dan pendampingan. Workshop dilakukan dengan 3 tahap, yaitu: tutorial, pelatihan, dan simulasi (*peer demonstration*). Sedangkan pendampingan dilakukan dengan 2 tahap, yaitu implementasi, evaluasi dan refleksi.

Deskripsi kegiatan yang telah dilakukan serta hasil dari kegiatan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Kegiatan

Tahapan	Hasil yang Dicapai
Tutorial Media Pembelajaran interaktif	Peserta mendapat pengetahuan tentang pendekatan saintifik dalam pembelajaran Peserta mendapat pengetahuan tentang karakteristik perkembangan siswa SD Peserta mendapat pengetahuan tentang teori-teori belajar interaktif Peserta mendapat pengetahuan tentang media

	interaktif dalam pembelajaran
Pelatihan Desain Media Interaktif	Peserta menghasilkan produk desain media pembelajaran interaktif ikonik model <i>big album</i>
Simulasi (<i>peer teaching</i>)	Peserta terampil mendemonstrasikan media ikonik model <i>big album</i> Menyelesaikan masalah yang timbul dalam penggunaan media ikonik model <i>big album</i>
Implementasi	Peserta terampil menerapkan media ikonik model <i>big album</i> pada pembelajaran di dalam kelas pada siswa masing-masing
Evaluasi <input type="checkbox"/>	Peningkatan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran interaktif ikonik model <i>big album</i>
Refleksi <input type="checkbox"/>	Masalah yang dialami guru dalam mendesain dan menerapkan media interaktif ikonik model <i>big album</i> dalam pembelajaran dapat diatasi

Luaran yang dihasilkan dari kegiatan ini adalah produk desain media pembelajaran interaktif ikonik model *big album*. Media pembelajaran interaktif ikonik model *big album* ini dapat memicu keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena bentuknya yang menarik dan dapat dibongkar pasang. Hal ini akan membuat siswa penasaran dan ingin mencoba berinteraksi dengan media tersebut. Hal yang tidak kalah penting lagi dari media ini adalah dapat memperjelas konsep pembelajaran yang abstrak.

Pelaksanaan kegiatan PPM ini mendapatkan perhatian yang serius dari guru-guru sekolah mitra. Sekolah mitra menyambut baik kegiatan ini, karena pelatihan yang dilakukan bukan hanya dalam bentuk sosialisasi, namun juga dalam bentuk implementasi dan pendampingan. Ketertarikan guru mengikuti kegiatan ini dikarenakan kegiatan ini memberikan peluang bagi guru untuk memicu keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Secara umum kegiatan yang dilakukan memberikan dampak positif bagi mitra.

Setelah kegiatan PPM dilaksanakan tim pelaksana optimis bahwa guru-guru peserta dapat mengembangkan desain media pembelajaran ikonik model *big album* untuk setiap materi pelajaran yang dibelajarkan. Keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran ikonik model *big album* sebagai indikator keberhasilan program ini. Indikator keberhasilan lain yaitu 100% peserta pelatihan mampu menerapkan media ikonik model *big album* dalam pembelajaran, Berdasarkan hasil dari kegiatan yang dilakukan, tim pelaksana optimis terhadap keberlangsungan pemanfaatan media ikonik model *big album* diterapkan dalam

pembelajaran. Dengan keterampilan yang dimiliki guru terhadap media pembelajaran ikonik model *big album*, diharapkan pada masa yang akan datang guru-guru mitra senantiasa berkoordinasi dengan tim pelaksana untuk mengembangkan media ikonik model *big album* yang lebih kreatif.

Keberlanjutan kegiatan PPM ini perlu dilakukan agar hasil yang telah dicapai dapat terus diperoleh. Untuk itu keberlanjutan dari program ini akan terus dilakukan. Pendampingan secara kontinu dan berkala dilaksanakan. Keberlanjutan dari kegiatan ini berupa implementasi berkelanjutan dan pendampingan secara simultan. Adapun rencana tahapan berikutnya yang akan dilaksanakan adalah:

1. Implementasi Berkelanjutan

Kegiatan pada implementasi berkelanjutan merupakan lanjutan dari kegiatan simulasi. Bentuk dari kegiatan ini adalah mempraktekkan media ikonik model *big album* yang telah dibuat guru.

2. Pendampingan

Kegiatan pendampingan dilakukan secara berkala sejalan dengan implementasi berkelanjutan. Kegiatan pendampingan yang dilakukan bersifat konsultasi dan pembimbingan pada guru dalam mendesain dan menerapkan media ikonik model *big album* yang lain.

KESIMPULAN

Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kegiatan terlaksana dengan baik dan lancar, serta mendapat respon yang positif dari peserta. Peserta juga dapat menghasilkan ikonik model *big album* sebagai media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar.

Berdasarkan kesimpulan di atas disarankan kepada:

1. Guru agar secara kontinu dapat menggunakan media pembelajaran yang interaktif agar dapat memicu keterlibatan siswa dan mendukung proses saintifik dalam pembelajaran.
2. Sekolah mitra agar dapat menjalin kerjasama lanjutan untuk program pengembangan perangkat pembelajaran lainnya.

REFERENSI

Bustomi, A.Y. 2013. *Aplikasi Pembelajaran Panca indra pada Manusia Berbasis Android* (Studi Kasus: SDN Pruwatan 03. *Jurnal Telematika*. 6 (1). 1-14.

Badan PSDMPK-PMP Kemendikbud. 2013. *Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 SD*. Jakarta: Kemendikbud.