



Available online at:

<http://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jrt/>

Randang Tana: Jurnal Pengabdian Masyarakat

E-ISSN: 2622-0636

Volume 3, No 2, Mei 2020 (85-92)

DOI: <https://doi.org/10.36928/jrt.v3i2.386>

PENINGKATAN KREATIVITAS GURU DALAM MENDESAIN KARTU MENJADI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

**Stefanus Divan^{1*}, Remigius Baci², Mikael Nardi³, Heronimus E.A. Wejang⁴,
Alfonsus Sam⁵, Dewi Rofita⁶**

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng
Jl.Ahmad Yani, No.10 Ruteng, Flores 86508

e-mail: stefanusdivan1980@gmail.com¹, remigiuspaci@gmail.com²,
mikaelnardi@gmail.com³, heronimuswejang@gmail.com⁴,
aphonk84@gmail.com⁵, dewirofita@gmail.com⁶

Abstrak

PKM ini dilatarbelakangi oleh masalah rendahnya kreativitas guru-guru di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Manggarai, Provinsi Nusa Tenggara Timur, dalam mengembangkan media pembelajaran. Problem kreativitas ini membuat siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Implikasinya adalah hasil belajar siswa pun tidak memuaskan. PKM ini bertujuan untuk membantu kreativitas guru agar mampu menghasilkan media pembelajaran. Media pembelajaran di sini mengedepankan prinsip murah, mudah diperoleh, dan digunakan guru dan siswa. Tim memberikan pelatihan kepada para guru berupa media sederhana, yakni kartu, untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Metode PKM berupa ceramah, diskusi dan pelatihan. Kegiatan diskusi dan ceramah berisi penguatan pemahaman konsep berkaitan dengan pengembangan media kartu, sedangkan pelatihan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mitra dalam menggunakan media kartu. Hasil PKM menunjukkan bahwa penggunaan media kartu memiliki beberapa dampak: (1) partisipasi mitra meningkat, seperti bentuk ekspresi wajah yang riang dan suasana menjadi tidak kaku dan menyenangkan, baik ketika menjawab salah maupun saat menjawab benar; (2) mitra mampu mendesain kartu yang digunakan dalam proses pembelajaran

Kata kunci: Kreativitas guru; Media Kartu; MIN 2 Manggarai

IMPROVING TEACHER CREATIVITY IN DESIGNING CARDS TO BE LEARNING MEDIA AT THE ELEMENTARY SCHOOL

Abstract

This community service project was motivated by the problem of the low creativity of teachers in Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Manggarai, East Nusa Tenggara Province, in developing learning media. This creativity problem have made students less participating in the learning process. The implication was that students' learning outcomes were not satisfactory. This project aims to help the creativity of teachers to be able to produce learning media. The learning media here emphasizes the principle of cheap, easy to obtain, and usable of teachers and students. The team provided training to teachers in the form of simple media, namely cards, to be used as media in the learning process.

Keywords: Teachers' Creativity; Learning Card; MIN 2 Manggarai

PENDAHULUAN

Pembelajaran dikatakan baik apabila ada interaksi antara guru dan siswa. Maksudnya bahwa materi pembelajaran yang disajikan mampu dipahami siswa, karena dilakukan dengan berbagai strategi, metode, dan media yang telah disiapkan secara baik oleh guru. Hal tersebut senada dengan Prayitno (2009:45) bahwa proses pembelajaran dapat dikatakan baik apabila ada interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Interaksi dimaksud adalah adanya penyampaian pesan oleh guru kepada siswa melalui media tertentu. Pesan dan informasi yang disampaikan melalui media akan membantu guru mempermudah penyajian materi ajar. Menurut Djamarah dan Zain (2006: 12), penyampaian pesan atau informasi oleh guru dalam pembelajaran dapat dilakukan secara verbal maupun non verbal sehingga dapat diterima dengan baik oleh siswa. Namun, tidak dapat dimungkiri bahwa kegagalan penerimaan informasi atau pesan bisa saja terjadi dalam proses pembelajaran.

Pemberi pesan atau guru hendaknya perlu melakukan pemilihan media yang cocok agar mampu mengembangkan rasa ingin tahu siswa dan membuat siswa aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Menurut Susanto (2013:167), hal utama dalam proses pembelajaran di sekolah dasar adalah bagaimana mengembangkan rasa ingin tahu siswa dan daya berpikir kritis terhadap suatu masalah. Selain itu, pengembangan media yang dilakukan perlu memperhatikan hasil akhir yang akan dicapai oleh siswa, yakni mampu berpartisipasi aktif serta memiliki rasa ingin tahu akan suatu konsep yang akan disampaikan guru.

Menjadi seorang guru merupakan suatu bentuk profesionalitas dan tidak mungkin dilakukan oleh sembarang orang yang bukan memiliki kualifikasi keguruan. Dengan tugas profesionalnya, guru diharapkan mampu berperan dalam mendesaian proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Sekian peran guru, salah satu peran yang mesti dilaksanakan dengan baik adalah peran guru sebagai fasilitator. Artinya, guru mampu memfasilitasi semua kebutuhan siswa dalam proses belajar supaya siswa mampu memahami semua materi ajar dengan baik.

Fasilitas yang disiapkan guru selain metode adalah menyediakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan Wina (2006: 20-31) bahwa peran guru sebagai fasilitator, yakni memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

Fasilitas yang disiapkan guru selain menggunakan media jadi yang ada di sekolah, guru harus mampu mengembangkan sendiri media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan perlu memperhatikan karakteristik siswa, kesesuaian dengan materi pembelajaran, mudah diperoleh, dan mudah digunakan guru dan siswa.

Salah satu media yang ada di sekitar siswa dengan mempertimbangkan prinsip di atas adalah media Kartu. Menjadi pertanyaan, bagaimana keahlian guru dalam mengupayakan semua kemampuannya dalam mendesain media yang cocok dengan kemampuan siswa?. Untuk menjawab pertanyaan ini, tentunya perlu di golongan media seperti apa yang akan dikembangkan, untuk siswa di mana media itu dikembang, dan bagaimana media itu diperoleh.

Tim PkM menjelaskan lebih spesifik kegiatan PkM yang dilakukan kepada mitra, yakni guru-guru di Madrasah Ibdaiyah Negeri (MIN) 2 Manggarai. Pada bagian ini perlu dijelaskan kebiasaan masyarakat Manggarai yang menggunakan kartu menjadi sarana bermain judi. Kemudian tim PkM mengedukasi guru agar bisa merubah perilaku masyarakat lebih khusus siswa di Manggarai yang kebanyakan telah mengenal kartu menjadi sarana berjudi menjadi media pembelajaran.

Fenomena saat ini, bermain judi menggunakan kartu bukan hanya digunakan orang tua. Pelajar sekolah dasar sampai perguruan tinggi pun telah menggunakan kartu untuk bermain judi. Untuk menghilangkan kebiasaan ini pada peserta didik, tidak harus dengan memberhentikan pabrik pembuatan kartu. Hal paling utama bagaimana mengalih fungsikan kartu menjadi media dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur dengan guru-guru di MIN 2 Manggarai diperoleh informasi; a) guru belum mengupayakan menggunakan kartu menjadi media pembelajaran, (b) guru belum memiliki pengalaman bagaimana mengembangkan kartu menjadi media pembelajaran.

Melihat kebiasaan masyarakat Manggarai pada umumnya, dan hasil wawancara dengan mitra, Tim PkM memberikan solusi mendesain kartu untuk dijadikan media pembelajaran.

Pelatihan pengembangan media kartu ini, tidak memiliki keahlian khusus dan pengadaannya tidak membutuhkan biaya banyak. Prinsip ini tentunya sesuai dengan kriteria pengembangan media dalam proses pembelajaran.

Menurut Arsyad (2013: 74-76), kriteria pemilihan dan pengembangan media diantaranya, 1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, yakni mampu mengukur tercapainya domain kognitif, afektif,

dan psikomotorik; 2) tepat untuk mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta, konsep, perinsip atau generalisasi; 3) praktis, luwes dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan; 4) guru terampil menggunakannya sebagai salah satu kriteria utama. Apapun mediaya, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran; 5) pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan; dan 6) mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Senada dengan pendapat Arsyad, Umayah (2013: 283) berpendapat bahwa ada sejumlah pertimbangan dalam pemilihan media yang tepat, yakni (1) *access*, yaitu kemudahan penggunaan dan kebermanfaatannya media, (2) *cost*, yaitu biaya yang dibutuhkan dengan pertimbangan aspek manfaat, (3) *technology*, yaitu media berbasis teknologi perlu memperhatikan keberadaan teknisi dan kemudahan penggunaannya, (4) *interactivity*, yaitu munculnya komunikasi dua arah, (5) *organization*, yaitu lembaga atau organisasi yang mendukung pembuatan media, (6) *novelty*, yaitu kebaruan media dapat membuat siswa lebih tertarik.

Dengan memperhatikan kedua pendapat di atas, sangat jelas bahwa pengembangan media kartu memiliki banyak pertimbangan dan manfaat, seperti (a) membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran lebih lama, (b) proses pembelajaran tidak hanya dilakukan di sekolah, tetapi bisa rumah bersama teman-teman dan orang tua, (c) prinsip belajar dan pembelajaran melalui permainan akan terwujud, (d) desain pembelajaran dengan media kartu membuat proses pembelajaran aktif

dan menyenangkan, karena siswa mampu berekspresi seperti tertawa lucu ada jawaban keliru, senang ketika ada jawaban yang benar, dan (e) guru dan siswa tidak membutuhkan biaya banyak dan mudah menggunakannya dan mudah diperoleh.

Menurut Divan (2018: 132), media kartu merupakan media jadi yang sederhana, tetapi perlu dikemas dengan bentuk lain agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan polesan dari bentuk aslinya, tentu penggunaan media kartu akan menghasilkan banyak manfaat. Selain proses pembelajaran yang menyenangkan, penggunaan media kartu tidak hanya dilakukan saat situasi formal seperti di sekolah, tetapi juga bisa digunakan siswa ketika berada di rumah.

METODE PELAKSANAAN

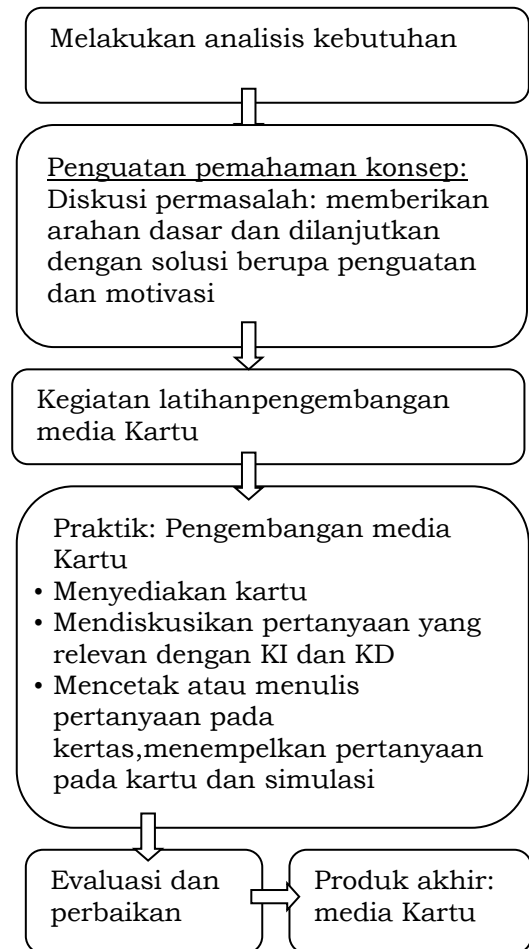
Persoalan yang dialami mitra perlu diatasi dengan menggunakan metode pelatihan, yakni pengembangan media kartu. PkM ini bertujuan agar mitra memiliki kreativitas dalam mengembangkan dan menggunakan benda atau alat dan bahan di sekitar untuk menjadi media dalam proses pembelajaran.

Selain tujuan di atas, guru dibiasakan mampu mengembangkan sendiri media pembelajaran sesuai karakteristik siswa dan materi pembelajaran. Guru tidak hanya sebagai pengguna media jadi yang ada di sekolah, tetapi sebagai perancang handal sesuai dengan profesionalitas yang diperoleh.

Kegiatan Pelatihan pengembangan media Kartu dilaksanakan selama 3 hari, yakni tanggal 24, 25, dan 26 Juli 2019, dengan jumlah mitra sebanyak 13 orang. Dalam kegiatan pelatihan ini, mitra dilibatkan secara aktif mulai dari pengadaan bahan atau alat berupa kartu, mendesain soal tes, dan menempelkan soal pada kartu.

Berikut ini paparkan alur pelatihan pengembangan media kartu:

Bagan 1: Pelatihan Pengembangan Media Kartu



HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pengembangan media kartu mendapat antusias yang tinggi dari mitra, yakni guru-guru di MIN 2. Kepala Madrasah Ibdaiyah Negeri 2 dalam sambutannya menyampaikan terima kasih kepada Tim PkM yang telah mempercayakan Madrasah Ibdaiyah Negeri 2 sebagai mitra kegiatan Pengabdian kepada masyarakat. Lebih lanjut, beliau memberi apresiasi kepada tim PkM yang telah membagikan pengalaman dalam mengembangkan kartu menjadi media pembelajaran.

Selama ini kartu hanya digunakan untuk melakukan kegiatan yang tidak terpuji seperti bermain judi. Melalui PkM, ternyata

kartu memiliki manfaat ganda yang bisa dijadikan media dalam proses pembelajaran yang mampu membantu peserta didik termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Pelatihan pengembangan media Kartu dibagi dalam beberapa tahapan berikut ini:

Tahap persiapan:

Hal yang dilakukan tim bersama mitra pada tahap ini, yakni (1) pengadaan alat dan bahan seperti kartu dan lem, (2) menyusun soal sesuai dengan Kompetensi Dasar, (3) mengunting dan menempelkan soal pada kartu. Soal atau pertanyaan yang ditempel pada kartu hendaknya sesuai dengan jumlah kelompok mitra. Setelah semua soal selesai ditempelkan pada kartu, kegiatan selanjutnya yakni (4) melakukan simulasi penggunaan media Kartu saat pembelajaran di kelas. Setelah diyakini tahap persiapan telah selesai, selanjutnya dilakukan tahap pelaksanaan. Berikut ini contoh kartu yang telah ditempel soal yang dibuat bersama mitra



Tahap pelaksanaan:

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap pelaksanaan, antara lain:

- membentuk Mitra dalam kelompok berjumlah 3-4
- membuat penomoran sesuai dengan jumlah mitra dalam kelompok
- membagikan kartu kepada mitra dalam kelompok sama banyak
- mitra atau guru dengan nomor urut pertama (1) diberi kesempatan membaca terlebih dahulu pertanyaan yang ada pada kartu dan yang menjawab pertanyaan tersebut adalah guru/mitra dengan nomor urut 2
- apabila guru dengan nomor urut 2 menjawab dengan benar maka diberi nilai 3 (mengandaikan jumlah guru/mitra dalam kelompok sebanyak 4 orang), sedangkan bila menjawab salah nilai 0
- apabila guru/mitra dengan nomor urut 2 menjawab salah, maka diberi kesempatan kepada guru dengan nomor urut 3. Selanjutnya, bila jawaban benar diberi nilai 2. Bila jawaban salah maka dilanjutkan kepada guru dengan nomor urut 4 dan bila jawaban benar diberi nilai 1
- Pada putaran kedua guru dengan nomor urut 2 bergantian memberikan pertanyaan kepada mitra nomor 3. Begitu seterusnya sampai mitra nomor urut 4 yang memberi pertanyaan kepada mitra pertama (nomor 1) dengan bentuk penilaian yang sama.
- Berilah nilai maksimum sesuai dengan jumlah kelompok. Misalnya jumlah siswa dalam kelompok 4 orang maka nilai maksimum 3
- Perhitungan nilai sesuai dengan jumlah kartu dan dibagi jumlah mitra dalam kelompok
- Misalkan jumlah mitra seluruhnya 12 orang dibagi 3 kelompok, maka setiap kelompok terdapat 4 orang guru. Maka

perhitungan penilaiannya sebagai berikut:

- 54 buah kartu dibagi kepada 4 orang guru dalam satu kelompok, masing-masing mendapat 13 sampai 14 kartu. Maka 13 kartu dikalikan nilai maksimum yakni 3: 13x3:39
- Misalkan nilai perolehan mitra A adalah 35, maka:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100 = \frac{35}{39} \times 100 = 89(\text{kategori tuntas})$$

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan tim kepada mitra terkait penggunaan media kartu dapat diperoleh informasi (1) penggunaan media kartu sangat menyenangkan dengan bentuk ekspresi wajah riang, tidak kaku dan menyenangkan, baik ketika menjawab salah maupun saat menjawab benar (2) mitra memiliki kemudahan dalam menggunakan media Kartu saat simulasi berlangsung, (3) mitra mampu mengembangkan media kartu. Berikut ini adalah dokumen simulasi berkaitan dengan pengembangan media Kartu:



Gambar 1: Dokumen kegiatan pengembangan media Kartu

Kartu mudah dilihat dan diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Kartu bukan hanya digunakan sebagian orang dalam melakukan perjudian tetapi bagi guru yang kreatif dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

Kemampuan guru dalam mendesain media yang tepat akan memungkinkan interaksi antara guru dan siswa dengan demikian terjadi proses pembelajaran aktif dan menyenangkan. Hal senada diungkapkan Arsyad (2007:15) bahwa pemilihan metode mengajar dan media pembelajaran yang tepat adalah penting dalam suatu proses pembelajaran. Memudahkan proses pembelajaran bagi siswa adalah tugas guru. Kemampuan guru dapat membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa.

Pelatihan pengembangan yang dilakukan tim kepada mitra diharapkan mampu diaplikasikan kepada siswa. Hal ini dikarenakan media kartu bukan sesuatu yang asing bagi siswa. Penggunaan media kartu mampu mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Selain itu, penggunaan media kartu mampu mengkonkretkan hal yang abstrak.

Kartu telah dikenal dan hampir semua siswa mampu menggunakannya. Ketika kartu didesain dalam bentuk media pembelajaran dengan menempelkan soal-soal berkaitan dengan materi pelajaran, bukan tidak mungkin membuat siswa merasa senang, aktif dan menyenangkan. Fakta, konsep yang disampaikan guru saat pembelajaran mampu digeneralisasi oleh siswa berupa nilai atau hasil belajar yang memuaskan. Hasil belajar yang dimaksud diantaranya domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Divan (2018: 216) menjelaskan penggunaan media kartu dalam proses pembelajaran

efektif meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

Hasil belajar kognitif diantaranya perolehan nilai dengan menggunakan media kartu selanjutnya dihitung untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Hasil belajar domain sikap yang dicapai, yakni sikap jujur. Setiap siswa yang memberikan pertanyaan wajib untuk memberitahukan jawabannya kepada siswa lain. Jujur untuk menulis nilai setiap anggota kelompok yang menjawab benar dan menghitung sesuai perolehan nilai. sikap lain yang diperoleh yakni saling menghargai. Ketika teman lain menjawab salah hendaknya jangan mengolok atau mengejeknya, namun selalu memberikan penguatan dengan memberikan semangat dan dukungan kepada teman lain agar menjawab dengan benar.

Domain psikomotorik yang diperoleh dari pengembangan media Kartu diantaranya, siswa dilatih untuk kreatif membuat soal sendiri dan ditempel pada kartu. Kemampuan meniru petunjuk yang dibuat guru di sekolah, karena petunjuk mudah dipahami dan sering dilakukan siswa bersama guru di sekolah.

SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan pengembangan media kartu yang dilakukan Tim PkM kepada mitra mendapat antusias yang tinggi. Hasil yang diperoleh dari kegiatan simulasi yang dilakukan, yakni (1) kegiatan tidak kaku dan menyenangkan. Hal ini dilihat dari ekspresi mitra yang riang, senang karena ada yang menjawab salah padahal materinya untuk anak Sekolah Dasar, (2) mitra tidak mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan media kartu ketika dilakukan simulasi, dan (3) mitra telah bersepakat untuk melakukan lomba kepada siswa dengan

menggunakan media kartu untuk mengukur hasil belajar siswa.

Pelatihan pengembangan media kartu yang dilakukan ini diharapkan

1. Mampu memotivasi mitra agar selalu berinovasi untuk mengembangkan media belajar sesuai dengan kebutuhan siswa
2. Mampu diaplikasikan dengan baik kepada siswa agar tujuan pembelajaran tercapai. Tujuan pembelajaran yang dimaksud diantaranya hasil belajar siswa meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Divan, Stefanus. (2018). *Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berorientasi Pengembangan Domain Sikap*. Ruteng. STKIP Santu Paulus.
- Djamarah, S, Bahri dan Zain, Aswan. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prayitno. (2009). *Pendidikan Dasar Teori Praktis*. Jakarta: PT. Gramedia
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Persada Media Group.
- Umayah, Siti dkk. (2013). *Pengembangan Kartu Bergambar Tiga Dimensi Sebagai Media Diskusi Kelompok Pada Pembelajaran IPA Terpadu Tema Kehidupan*, *Jurnal Prodi Pendidikan IPA Fakultas Matematika dan Ilmu*

Stefanus Divan^{1}, Remigius Baci², Mikael Nardi³, Heronimus E.A. Wejang⁴, Alfonsus Sam⁵, Dewi Rofita⁶*

*Pengetahuan Alam Universitas
Negeri Semarang USEJ 2*

*Pembelajaran Berorientasi
Standar Proses Pendidikan.
Jakarta: PT. Kencana.*

Wina Sanjaya. (2006). *Strategi*