

Pelatihan desain pembelajaran kreatif dan menyenangkan MI Miftahul Ulum

Muhammad Yusuf Effendi^{1*}, Evi Rizqi Salamah^{2*}, Desty Dwi Rochmaniah^{3*}

¹ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah, STITNU Alhikmah Mojokerto

^{2&3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Hasyim Asy'Ari

evirizqisalamah@unhasy.ac.id

Abstract

The profession of SD/MI teachers as professional educators who act as facilitators in learning requires their creativity to explore the potential of learning resources and media in their environment in order to teach their students in a quality manner. In order to become a good facilitator, elementary school teachers are expected to be able to equip themselves with insight and skills in developing the design and creation of learning media so that teachers can carry out their role well. The reality shows that MI teachers in Jombang sub-district, Jombang Regency generally experience difficulties in improving the quality and effectiveness of learning in their respective elementary schools. This situation is caused by a lack of knowledge, creativity, knowledge possessed by teachers and the facilities and infrastructure in schools are unable to support students' activeness and enjoyment in learning. Teachers lack insight and skills in designing creative learning, and making students active and enjoyable in learning. Therefore, supervisors and school principals at MI Miftahul Ulum are holding creative and fun learning design training for MI teachers in Jombang District, Jombang Regency with the hope of increasing the effectiveness and quality of the learning process at MI Miftahul Ulum and ultimately supporting the achievement of educational goals.

Keywords: *learning design training; creativity; primary school teachers*

Abstrak

Profesi Guru SD/MI sebagai tenaga pendidik profesional yang berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran menuntut kreativitasnya untuk menggali potensi sumber dan media pembelajaran yang ada di lingkungannya agar dapat membelajarkan muridnya secara berkualitas. Agar dapat jadi fasilitator yang baik guru SD diharapkan dapat membekali diri dengan wawasan dan keterampilan pengembangan desain dan pembuatan media pembelajaran sehingga guru dapat menjalankan perannya dengan baik. Kenyataannya menunjukkan bahwa para guru MI di kecamatan Jombang Kabupaten Jombang pada umumnya mengalami kesulitan dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran di SD masing-masing. Keadaan ini disebabkan kurangnya pengetahuan, kreatifitas, pengetahuan yang dimiliki guru serta sarana dan prasarana yang ada di sekolah kurang dapat menunjang keaktifan dan kesenangan murid dalam belajar. Kurangnya wawasan dan keterampilan yang dimiliki guru dalam mendesain pembelajaran yang kreatif, dan membuat siswa aktif dan menyenangkan dalam pembelajaran. Oleh karena itu pengawas dan kepala sekolah yang ada di MI Miftahul Ulum mengadakan pelatihan desain pembelajaran kreatif dan menyenangkan kepada Guru-guru MI Kecamatan Jombang Kabupaten Jombang dengan harapan dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas proses pembelajaran di MI Miftahul Ulum dan pada akhirnya akan menunjang tercapainya tujuan Pendidikan.

Kata Kunci: pelatihan desain pembelajaran; kreativitas; guru sekolah dasar

1. PENDAHULUAN

1.1 Analisis Kondisi

Guru MI sebagai tenaga pendidik profesional yang berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran dituntut kreativitasnya untuk menggali potensi dalam memilih mendesain serta mengimplementasikan sumber dan media pembelajaran yang ada di lingkungannya agar dapat membelajarkan muridnya secara berkualitas. Agar menjadi fasilitator yang baik guru MI diharapkan dapat membekali diri dengan wawasan dan keterampilan pengembangan desain pembelajaran, game, aplikasi dan penguasaan media pembelajaran sehingga guru dapat menjalankan perannya dengan baik. Tanpa bekal yang maksimal guru MI tidak akan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam melaksanakan tugasnya. Guru hendaknya terus menambah pengetahuan-pengetahuan melalui pelatihan-pelatihan tentang pembelajaran yang menyenangkan. karena dengan mengikuti pelatihan guru akan dapat meningkatkan kreatifitasnya dalam mendesain sebuah pembelajaran (Rumidjan et al., 2017)

Dari hasil wawancara dengan pengawas dan kepala sekolah MI Miftahul Ulum serta observasi singkat di beberapa guru saat mengajar di kelas menunjukkan bahwa guru-guru MI pada umumnya mengalami kesulitan dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran di MI masing-masing dalam hal ini terkait mendesai pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Keadaan ini disebabkan pemahaman guru dan pengalaman dalam mendesain pembelajaran yang menyenangkan, serta kurangnya sarana dan prasarana yang dapat menunjang keaktifan dan kesenangan siswa. Keterampilan pengembangan desain dan pembuatan media pembelajaran yang dimiliki guru akan menghasilkan sebuah produk yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memungkinkan siswa menjadi aktif, kreatif, dan menyenangkan dalam kegiatan belajarnya (Paristiowati, 2022). Dampak dari keadaan ini akan meningkatkan efektivitas dan kualitas proses pembelajaran di MI pada akhirnya akan menunjang tercapainya tujuan pendidikan (Winangun & Dewi, 2021).

1.2 Permasalahan

Pelatihan mendesain pembelajaran yang menarik dan menyenangkan di MI Miftahul Ulum Jombang Kabupaten jombang merupakan inisiatif yang dimiliki oleh kepala sekolah dan pengawas Badan Kordinasi Madrasah Ibtidaiyah Swasta (BKMI) untuk meminta tim pengabdian memberikan pelatihan tentang bagaimana mendesain pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan untuk bapak ibu guru yang telah tersertifikasi di MI wilayah Jombang kecamatan Tembelang. Kurangnya kreatif guru dalam mengadakan pembelajaran di kelas yang terkesan konvensional dan kurang menyenangkan menjadi dasar diberikannya pelatihan cara mendesain pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan guna meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Pelatihan dan pendampingan mendesain pembelajaran yang menyenangkan ini dianggap penting karena sangat membantu bapak ibu guru selaku pendidik di MI Miftahul Ulum Jombang Kabupaten Jombang untuk dapat mendesain serta

mengimplemnetasikan pembelajaran yang yang kreatif, menyenangkan dan berkualitas (Putra et al., 2019)

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka kami selaku dosen STITNU AL Hikamah Mojokerto dan dosen Universitas Hasyim Asy'Ari Surabaya beserta memfokuskan permasalahan pada: Bagaimana kami memberikan pelatihan dan dan pendampingan cara mendesain pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan untuk siswa sekolah dasar pada guru-guru di MI Miftahul Ulum Jombok, Kabupaten Jombang. Identifikasi masalah tersebut didapatkan dari analisis situasi saat observasi dan sekaligus usulan dan permintaan oleh pengawas serta kepala sekolah untuk diadakannya pelatiba bagi bapak ibu guru.

1.4 Pemecahan Masalah

Memberikan pemahaman berupa contoh-contoh kongrit cara membuat pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode diskusi, tanya jawab dan pemaparan materi oleh para narasumber dan juga praktik membuat desain pembelajaran oleh masing-masing peserta dengan pendampingan tim narasumber dalam kegiatan pengabdian.

1.5 Tujuan Pengabdian

Tujuan diadakan pelatihan desain pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan ini adalah untuk memperkenalkan dan memberikan wawasan dan informasi terkait platfom mengajar, game dalam belajar dan media pembelajaran yang dapat digunakan bagi bagi bapak ibu guru MI Mifatahul Ulum Jombok kabupaten Jombang karena dengan ini manfaatyang akan didapat oleh guru sangatlah banyak, apabila digunakan dengan maksimal maka pastinya akan bermanfaat (Salamah & Rifayanti, 2022). Jadi pemanfaatan platform, media pembelajaran dan game yang digunakan sangatlah mendukung kegiatan pembelajaran (Novita & Sundari, 2020) khususnya bagi bapak ibu guru yang pada setiap harinya akan mengimplementasikan pada siswa siswinya

2. METODE PELAKSANAAN

Tim pengabdian melakukan koordinasi dengan Pengawas dan Kepala sekolah untuk menentukan materi pelatihan dan pendampingan yang dibutuhkan oleh bapak ibu guru di Mi Miftahul Ulum Jombok Kabupaten Jombang. dalam menimplementasikan desain pembelajaran, melalui pelatihan desain pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, yang bertujuan untuk membantu guru dalam membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi aktif dan menyenangkan. Kemudian mengirimkan draft rundown kegiatan yang akan dilaksanakan. Kegiatan pelatihan dan pendampingan dihadiri oleh 85 orang guru yang telah tersertifikasi. Kegiatan pendampingan terdiri dari (1) Pemaparan materi tentang game, media pembelajaran, platform pembelajaran; (2) Pemaparan materi cara mendesaian dan mengimplemnetasika (3) Isoma; (4)

Diskusi dan tanya jawab; (5) Praktik pembuatan desain pembelajaran yang dilakukan oleh peserta dan dilakukan pendampingan secara berkelompok. Pada kegiatan ini, tim pengabdian memberikan bimbingan dan bantuan kepada para peserta yang mengalami kesulitan atau kendala selama penyusunan; (7) Evaluasi hasil kegiatan yang dilaksanakan dengan cara meminta semua peserta dalam hal ini bapak dan ibu guru di MI Miftahul Ulum untuk menyusun desain pembelajaran secara mandiri, dari hasil pekerjaan bapak ibu guru kemudian diberikan penilaian oleh tim Pengabdian.

Tahapan dalam pelaksanaan pelatihan Desain Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan ini terdiri dari 6 tahapan, yakni 1) Perizinan pelaksanaan kegiatan pelatihan, 2) Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan 3) Dokumentasi, observasi, 4) Penyusunan bahan program pelatihan, 5) Praktik penyusunan desain pembelajaran yang dilakukan oleh peserta secara berkelompok. Pada kegiatan ini, narasumber memberikan bimbingan dan bantuan kepada bapak ibu guru MI Miftahul Ulum Jombang Kabupaten Jombang yang mengalami kesulitan atau kendala dalam mendesain kegiatan pembelajaran; 6) Penilaian hasil kegiatan. Peserta kegiatan pengabdian ini adalah guru-guru MI Miftahul Ulum Jombang Kabupaten Jombang. Pelaksanaan pelatihan desain pembelajaran kreatif dan menyenangkan merupakan salah satu bagian dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan oleh dosen baik di perguruan tinggi negeri maupun swasta. Pelatihan desain pembelajaran ini dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah yakni MI Miftahul Ulum Jombang Kabupaten Jombang yang berlokasi di Jombang, Provinsi Jawa Timur pada tanggal 20 sampai dengan 21 September tahun 2023. Berikut adalah langkah kegiatan Pelatihan desain pembelajaran yang diberikan kepada guru-guru di MI Miftahul Ulum di antaranya alaha sebagai berikut:

1. Memulai mengenalkan jenis media, game dan aplikasi yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar.
2. Pemateri memberikan materi tentang apa itu desain pembelajaran dan bagaimana cara mendesain pembelajaran dengan baik dan sesuai kebutuhan siswa.
3. Setelah pemateri selesai menyampaikan materi, peserta diminta secara berkelompok untuk mendesain kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah diinstruksikan oleh pemateri.
4. Hasil pekerjaan peserta dipresentasikan di depan peserta lain dan dinilai oleh pemateri dan tim pengabdian yang ada. Tindak lanjut terdiri dari dua kegiatan tersebut yakni memberikan penilaian, saran dan masukan pada masing-masing peserta.

Tim pengabdian menyusun laporan terkait hasil dari penilaian yang telah dilakukan dengan pedoman penilaian yang telah disusun oleh tim pengabdian. Keberhasilan desain pembelajaran yang dilakukan oleh guru-guru dapat diketahui melalui hasil analisis dari hasil desain pembelajaran. Hasil penyusunan desain pembelajaran

nantinya akan diserahkan kepada kepala Sekolah MI Miftahul Ulum Jombok Kabupaten Jombang dan akan dikoordinasikan kepada tim pengabdian. Laporan yang disusun berupa deskripsi rekapan hasil desain pembelajaran. Laporan yang diserahkan berfungsi sebagai bahan pertimbangan dalam mendesain kegiatan pembelajaran, kurikulum, maupun pemilihan metode pembelajaran yang tepat untuk digunakan pada saat pelatihan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan ini dimulai pembukaan, pemaparan materi dan pelatihan desain pembelajaran kreatif dan menyenangkan. Semua kegiatan berjalan dengan lancar dan terlihat semua peserta antusias dalam mendengarkan pemaparan dari tiap pemateri. Hal ini juga ditunjukkan dari banyaknya peserta yang bertanya setelah sesi tanya jawab. Dari hasil pengamatan pada kegiatan pelatihan sebanyak 85% guru-guru belum pernah membuat media dan game sebelumnya, dan hal tersebut menjadi salah satu pemicu rasa keingintahuan peserta saat bertanya jawab, dan termotivasi untuk belajar. Hasil diskusi dan tanya jawab di akhir setelah evaluasi dilakukan disampaikan oleh peserta bahwa kegiatan pelatihan ini sangat bermanfaat dan merasa terbantu dengan adanya pelatihan ini. Dari hasil pelatihan desain pembelajaran kreatif menyenangkan yang telah dihasilkan oleh peserta rencananya akan diimplementasikan di Sekolah MI Miftahul Ulum melalui kegiatan pembelajaran di kelas pada setiap harinya. Dapat terlihat dari hasil pemaparan racangan yang telah disusun oleh peserta sangat terlihat bahwa bapak dan ibu guru di MI Miftahul Ulum memperoleh pengetahuan dan kemampuan dalam mendesain kegiatan yang kreatif dan menyenangkan yang dapat digunakan dalam pembelajaran sehari-hari di sekolah. Salah satu fungsi media adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi yang disampaikan kepada siswa (Salamah, 2017) sejalan dengan pendapat Ramadan & Ain (2022) bahwa dengan adanya media membantu guru memperbaiki mutu pembelajaran, meningkatkan profesionalisme guru, meningkatkan kompetensi guru, meningkatkan rasa percaya diri guru, serta memungkinkan guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya

Rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat di MI Miftahul Ulum Jombok Kabupaten Jombang secara rinci dapat dilihat dari *Rundown* acara sebagai berikut:

No	Agenda	Agenda	Keterangan
1.	07.30-08.00	Registrasi Peserta	Panitia 1. Hj. Nurul Sa'diyah S.Pdi 2. Umi Fauziah S.Pdi 3. Evi Maria Ulfa, S.Pdi 4. Yuni Rosmawato, S.Pdi
2	08.00-08.10 08.10-08.15 08.15-08.30 08.30-08.45	1. Pembukaan 2. Menyanyikan Lagu Indonesia Raya 3. Sambutan Ketua MKKMI 4. Sambutan Pengawas	1. Rosita Angraini, S.Pdi 2. Sri Wahyuni S, SPdi 3. Ibnu Kholdum, ST, S.Pdi 4. Drs. Tamyis 5. Dr. Heri

		Madrasah sekaligus membuka workshop	
	08.45-08.50	5. Do'a	
	08.50-09.00	Coffe Break	
	09.00-10.00	Pemaparan Materi 1	1. M. Yusuf Effendi, M.Pd
	10.00-11.00	Pemaparan Materi 2	1. Evi Rizqi Salamah, M.Pd
	11.00-12.00	Isoma	Sie Konsumsi
	12.00-14.30	Sesi Tanya Jawab & Mendesai pembelajaran	1. Evi Rizqi Salamah, M.Pd 2. M. Yusuf Effendi, M.Pd
	14.30-15.00	Penutup	MC

Luaran dan Capaian Kegiatan

Dari kegiatan pelatihan kepada bapak ibu guru di MI Miftahul Ulum Jombang Kabupaten Jombang dalam mendesain pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, menghasilkan luaran berupa peningkatan dan pemahaman serta keterampilan dalam mendesain serta mengimplemnetasikan pembelajran yang aktif dan menyenangkan. Setelah 1 kali praktik bapak ibu juga dapat menggali dan mengkreasikan ide-ide meraka melalui media atau aplikasi platfom lainnya.

Pelatihan menggunakan game, media atau apalikasi oleh tim pengabdian membuahkan capaian yang tidak hanya bermanfaat untuk para peserta saja, namun juga bagi para siswa beserta guru dan lembaga terkait (Ramadan & Ain, 2022). Capaian oleh bapak ibu guru dan lembaga terkait adalah sebagai berikut:

1. Bagi bapak ibu guru mulai mengenal game edukatif, media dan aplikasi yang dapat digunakan dalam mendesain pembelajaran yang kreatif akatif dan menyenangkan.
2. Bagi Perguruan Tinggi, capaian yang dihasilkan adalah semakin meningkatnya kualitas program-program akademik yang berkelanjutan dan sebagai perwujudan akuntabilitas Perguruan Tinggi tersebut di masyarakat.



Gambar 1 Penyampaian Materi



Gambar 3 Presentasi Guru-guru



Gambar 4 Foto bersama pemateri & peserta

4. SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di MI Miftahul Ulum Jombang Kabupaten Jombang dapat memberikan tambahan pengetahuan wawasan dan kesadaran pada bapak ibu guru bahwa betapa pentingnya menambah pemahaman dan pengetahuan dengan seiring perkembangan zaman apalagi di era digital saat ini. Pelatihan ini dapat dimanfaatkan bagi bapak ibu guru untuk mengajar dikelas masing-masing dengan tujuan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Jadi dapat disimpulkan bawasannya kegiatan pelatihan ini sangat bermanfaat untuk bapak ibu guru dalam peningkatan kualitas pembelajaran dan juga dalam kegiatan sehari-hari saat mengajar di kelas.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada Kepala sekolah dan Pengawas yang telah memfasilitasi kegiatan ini dengan baik sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan tanpa halangan. Tak lupa ucapan terimakasih juga ditujukan kepada bapak ibu peserta kegiatan pelatihan yang telah mengikuti serangkaian acara kegiatan dengan tertib dan melaksanakan dengan semangat dan sepenuh hati.

6. REKOMENDASI

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini telah dilaksanakan dan berjalan dengan sangat baik. Partisipasi dan keaktifan dari bapak ibu guru MI Miftahul Ulum juga sangat baik. Namun demikian, masih terdapat beberapa kekurangan. Oleh karena itu tim pengabdian masyarakat menyarankan perlu adanya pelatihan berkelanjutan terkait dengan cara membuat game, media yang lebih bersifat praktik karena di pertemuan ini sifatnya lebih pada mengenalkan dan dalam kegiatan praktiknya dirasa kurang maksimal dikarekarena oleh keterbatasan waktu, dan kedepannya dapat ditambah

durasi waktu yang lebih banyak mengingat waktu yang disediakan dirasa kurang untuk berdiskusi dan praktik membuat desain pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan

7. REFERENSI

- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Paristiwati, M. (2022). Pelatihan model pembelajaran daring untuk meningkatkan kompetensi guru di Kabupaten Bekasi. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(1), 9–16. <https://doi.org/10.29408/ab.v3i1.5177>
- Putra, E. A., Djuwita, P., & Juarsa, O. (2019). Keterampilan Guru Mengelola Kelas pada Proses Pembelajaran untuk Menumbuhkan Sikap Disiplin Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Magister Pendidikan Dasar Universitas Bengkulu*, 2(1), 1–12.
- Ramadan, Z. H., & Ain, S. Q. (2022). Pelatihan Penyusunan Modul Pembelajaran Bagi Guru-Guru SD Di Kabupaten Inhil. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 2(1), 34–39. <https://doi.org/10.31004/jh.v2i1.38>
- Rumidjan, Sumanto, Sukamti, & Sugiharti, S. (2017). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *Abdimas Pedagogi*, 1(1), 77–81.
- Salamah, E. R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tokoh-Tokoh Kemerdekaan Indonesia Evi. *E-Journal.Unipma*, 7(1), 1–8. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE>
- Salamah, E. R., & Rifayanti, Z. E. T. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran ICT Di Rumah Ilmu Klakahrejo Surabaya. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 6(1), 54–62. <https://doi.org/10.29407/ja.v6i1.16911>
- Winangun, I. M. A., & Dewi, N. P. C. P. (2021). Pelatihan Desain Pembelajaran Inovatif Dimasa Pandemi Covid-19. *CARAKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–8.