

Pelatihan Pembelajaran Inovatif Di SMAN 1 Kintamani Bali

Tiawan, I Gede Juliana Eka Putra, I Wayan Yudha Pratama, I Putu Deddy

STMIK Primakara, Jl. Tukad Badung No. 135 Renon, Denpasar Selatan, Bali.

Email korespondensi : Tiawan@primakara.ac.id

ABSTRAK

SMA Negeri 1 Kintamani berdiri pada tahun 1990, yang beralamat di jalan Yudhistira, Desa Bayung Gede, Kintamani Bangli. Dari tahun ke tahun SMA Negeri 1 Kintamani telah mengalami perbaikan dalam bidang akademik, sarana dan prasarana, ketatausahaan, kesiswaan, dan kehumasan, sehingga sedikit demi sedikit mengalami peningkatan. Peningkatan ini merupakan hasil pengelolaan sekolah dengan memberdayakan berbagai pihak melalui kemitraan antar lembaga formal maupun non formal. Sistem pembelajaran di SMAN 1 Kintamani ini selama masa pandemic covid 19 dilaksanakan secara daring melalui group Whatshaap dan google classroom. Untuk pertemuan daring secara sinkron sangat jarang dilaksanakan karena masalah kuota internet bagi siswa-siswa di sekolah tersebut. Guru pengajar di sekolah tersebut tidak semuanya dapat memahami teknologi dalam pembelajaran. Hanya guru-guru yang muda yang dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, sisanya guru-guru belum mampu memanfaatkannya karena faktor tidak menguasai teknologi komputer. Oleh karena itu, dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan untuk memberikan pelatihan pembelajaran inovatif untuk guru2 di SMAN 1 Kintamani. Solusi yang diberikan dalam pengabdian masyarakat oleh STMIK Primakara adalah memberikan pelatihan metode pembelajaran inovatif untuk guru-guru dengan memanfaatkan media teknologi informasi.

Kata Kunci: Pelatihan Pembelajaran Inovatif, Pengabdian Masyarakat, SMAN 1 Kintamani, STMIK Primakara.

PENDAHULUAN

SMA Negeri 1 Kintamani berdiri pada tahun 1990, yang beralamat di jalan Yudhistira, Desa Bayung Gede, Kintamani Bangli. Dari tahun ke tahun SMA Negeri 1 Kintamani telah mengalami perbaikan dalam bidang akademik, sarana dan prasarana, ketatausahaan, kesiswaan, dan kehumasan, sehingga sedikit demi sedikit mengalami peningkatan. Peningkatan ini merupakan hasil pengelolaan

sekolah dengan memberdayakan berbagai pihak melalui kemitraan antar lembaga formal maupun non formal.

Secara geografis, sekolah ini terletak di daerah Kintamani dengan akses internet yang masih kurang cukup memadai. Fasilitas sekolah ini juga masih kurang memadai terutama untuk sarana dan prasarana pembelajaran seperti lab computer, lab Bahasa, lab IPA, akses internet, dan sarana bangunan sekolah.

Permasalahan Mitra

Sistem pembelajaran di SMAN 1 Kintamani ini selama masa pandemic covid 19 dilaksanakan secara daring melalui group Whatshaap dan google classroom. Untuk pertemuan daring secara sinkron sangat jarang dilaksanakan karena masalah kuota internet bagi siswa-siswa di sekolah tersebut. Guru pengajar di sekolah tersebut tidak semuanya dapat memahami teknologi dalam pembelajaran. Hanya guru-guru yang muda yang dapat memmanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, sisanya guru-guru belum mampu memanfaatkannya karena factor tidak menguasai teknologi komputer. Oleh karena itu, dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan untuk memberikan pelatihan pembelajaran inovatif untuk guru2 di SMAN 1 Kintamani. Berdasarkan informasi yang diperoleh terkait permasalahan mitra seperti yang diuraikan sebelumnya, tim pengabdian ingin membantu memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi mitra. Yaitu proses belajar mengajar masih terpaku pada ruang kelas dan waktu. Proses belajar dilakukan tatap muka di kelas berdasarkan jadwal yang sudah diberikan dan dilakukan di area sekolah. Interaksi antara guru dan murid masih terbatas. Teknologi informasi dapat membantu memberikan solusi terkait masalah ruang dan waktu.

Salah satu metode pembelajaran games based learning, games based learning merupakan sebuah cara dimana bermain menjadi proses dalam pembelajaran. Bermain adalah kegiatan yang sangat disukai oleh anak, mapun orang dewasa. Menurut Hans Daeng dalam (Andang Ismail, 2009 :17) bermain merupakan bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Banyak hal tidak kongkrit atau imajinatif yang sulit dipikirkan pembelajar dapat di presentasikan melalui simulasi multimedia pembelajaran interaktif. Hal ini tentu saja akan lebih menyederhanakan jalan pikiran pebelajar dalam memahaminya (Darojat , 2016). Menurut Prasetya, dkk (2013) Game based learning merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada pebelajar yang menggunakan game elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran. menurut Torrente, game-based learning adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan (Pratiwi & Musfiroh, 2014). Ada beberapa

manfaat digunakannya permainan dalam pembelajaran, antara lain (De Freitas, 2006):

1. Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran.
2. Melatih kemampuan peserta didik seperti kemampuan literasi dan keterampilan berhitung.
3. Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif.
4. Memainkan peran atau profesi tertentu sebelum praktek dalam kehidupan nyata.
5. Memberdayakan peserta didik sebagai produsen multimedia atau konten berbasis game

Dalam menentukan ketepatan media yang akan dipersiapkan dan digunakan melalui proses pengambilan keputusan adalah berhubungan dengan kemampuan yang dimiliki oleh media termasuk kelebihan dari karakteristik media yang bersangkutan dihubungkan dengan berbagai komponen pembelajara (Zainul : 2016). Pendekatan game pembelajaran mampu menstimulus emosional, intelektual, dan psikomotorik anak (Prensky, 2001). Daryanto (2014:51) mengungkapkan, pembelajaran dengan pendekatan saintifik merupakan proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa agar pebelajar secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan tahapan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan.

Motivasi juga dapat di definisikan sebagai usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendaknya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya (Syarif, 2012). Menurut Sardiman, proses pembelajaran akan mencapai keberhasilan apabila peserta didik memiliki motivasi belajar yang baik (Emda, 2017).

METODE

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini berupa pelatihan untuk metode pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi Pelatihan ini akan diberikan kepada guru-guru di sekolah SMA N 1 Kintamani tahapan terdiri dari pemaparan materi pelatihan pembelajaran inovatif kemudian dilanjutkan tanya jawab dan mencoba tools pembelajaran inovatif dan dilanjutkan dengan penandatanganan MoU dan sertifikat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian dilakukan secara offline di SMA N 1 Kintamani pada tanggal 19 Januari 2022 dengan jumlah peserta guru yang hadir yaitu sebanyak 52 Guru. Acara dipandu oleh MC dan dibuka dari Pimpinan SMA N 1 Kintamani kemudian dilanjutkan dengan sambutan dari Primakara yaitu Pak I Gede Juliana Eka Putra, S. T., M.T. dan dilanjutkan dengan pemaparan materi workshop mengenai pembelajaran inovatif, semua peserta menyimak dan melakukan diskusi serta tanya jawab dan juga mencoba tools-tools yang sudah dibagikan dalam pemaparan materi, berikut hasil dokumentasi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SMA N 1 Kintamani :



Gambar 1. Pemaparan Materi Pelatihan Pembelajaran Inovatif



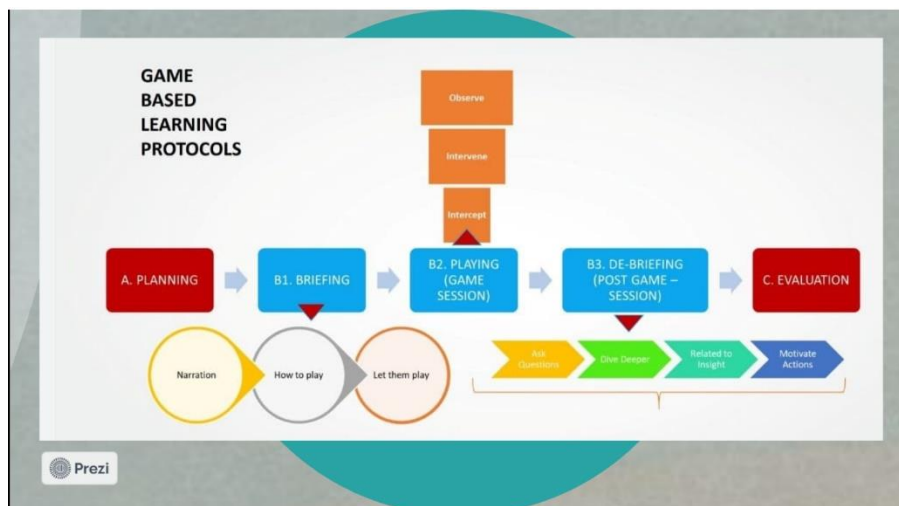
Gambar 2. Para Peserta Pelatihan Pembelajaran Inovatif



Gambar 3. Diskusi, Tanya Jawab dan mencoba Tools Pembelajaran Inovatif



Gambar 4. Penandatanganan MoU dan Sertifikat Pelatihan Pembelajaran Inovatif



Gambar 5. Materi Games Based Learning ([Bit.ly/Primakara_Inovatif](https://bit.ly/Primakara_Inovatif))

KESIMPULAN

Pengabdian ini memberikan manfaat bukan hanya sekali terhadap SMAN 1 Kintamani tapi juga merupakan kolaborasi yang berkelanjutan, sebagai sharing pengetahuan dan pengalaman dalam meningkatkan suasana di kelas sehingga kelas lebih hidup dan siswa lebih tertarik terhadap materi yang dibawakan oleh guru-guru. Pembelajaran bersifat dinamis dan kendali kondisi suasana kelas ditentukan sejak awal oleh guru yang mengajar, cara mengajar juga menjadi sesuatu yang perlu dilakukan perubahan terus menerus dan menyesuaikan terhadap perkembangan jaman. Adaptasi terhadap teknologi pembelajaran juga menjadi sebuah perpustakaan penting bagi tenaga pengajar dalam melakukan transfer ilmu pengetahuan terhadap siswa, jika siswa memiliki ketertarikan dengan cara pengajar menyampaikan materi dan membawakan suasana kelas maka akan lebih mudah ilmu atau pengetahuan yang disampaikan untuk dapat diterima oleh siswa. Pelatihan ini bukan hanya bertujuan untuk mengupgrade skill guru dalam hal teknik pembelajaran namun juga memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan baik bagi guru khususnya untuk siswa. Kedepan metode pembelajaran semakin bervariasi dan perlu penerapan yang sesuai dengan kondisi belajar baik secara luring dan daring, karena pembelajaran itu sendiri sudah memiliki perubahan saat sudah melewati kondisi pandemik.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih banyak kami sampaikan kepada SMAN 1 Kintamani yang telah berkolaborasi untuk dapat mewujudkan pengabdian kepada masyarakat ini, LPPM STMIK Primakara yang telah membantu dalam proses awal hingga pelaksanaan, team Pusinov STMIK Primakara yang juga telah memberikan dukungan moril dan materil dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini, dan berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu sehingga pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainul. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. EDCOMTECH, 1 (1), 9-20.
- Darojat, Achmad. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Intraktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas VII SMP. JINOTEP, 2(2), 297-301.
- Daryanto, 2014. Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013). Jogjakarta: Gava Media.

- De Freitas, S. (2006). Learning in Immersive worlds A review of game-based learning Prepared for the JISC e-Learning Programme. JISC ELearning Innovation, 3.3(October 14), 73. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2009.01024>.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. Lantanida Journal, 5(2), 93-196.
- Ismail Andang. 2009. Education Games. Yogyakarta: Pro U Media.
- Prasetya, D,D., Sakti, W., Patmanthara, S. (2013). Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini. TEKNO, 2 (20), 45-50.
- Pratiwi, A. S., & Musfiroh, T. (2014). Pengembangan Media Game Digital Edukatif untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama. LingTera, 1(2), 123-135.
- Prensky, M. 2001. Digital Game-Based Learning. USA: McGraw Hill
- Syarif, I. (2012). The Influence of Blended Learning Model on Motivation and Achievement of Vocational. Jurnal Pendidikan Vokasi, 2, 234-249.