

## **PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF PADA GURU PPKN SMA**

**Nadya Putri Saylendra <sup>1</sup>, Erwin Susanto <sup>2</sup>**

**Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Buana Perjuangan Karawang  
nadya.saylendra@ubpkarawang.ac.id<sup>1</sup>, susanto@ubpkarawang.ac.id<sup>2</sup>**

### **Abstrak**

*Pengabdian ini didasarkan pada permasalahan yang dihadapi oleh guru SMA yang kesulitan dalam membuat media pembelajaran inovatif. Salah satu media pembelajaran inovatif adalah media pembelajaran yang berbasis power point. Kurangnya kemauan dan kreativitas guru menjadikan masalah utama dalam pengembangan media berbasis power point. Padahal, power point bisa dijadikan media pembelajaran yang interaktif dengan mengemas media tersebut melalui pendekatan permainan. Permasalahan tersebut menjadi penghalang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam belajar. Maka dari itu, tim pengusul memberikan solusi yang didasarkan atas hasil dari penelitian bertema media pembelajaran berbasis boardgame dengan menggunakan power point sebagai media dasarnya. Jadi, media ini dapat diterapkan dalam pembelajaran secara tatap muka atau pembelajaran secara online (daring). Solusi tersebut berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis boardgame terhadap Guru SMA yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) PPKn SMA di Kabupaten Karawang. Pelatihan pembuatan media pembelajaran ini menunjukkan hasil yang positif, para peserta berharap kegiatan serupa dilakukan secara konsisten dan kontinyu.*

**Kata kunci** — media pembelajaran inovatif, ppkn, pembelajaran

### **Abstract**

*This service is based on the problems faced by high school teachers who have difficulty in making innovative learning media. One of the innovative learning media is power-point based learning media. The lack of teacher willingness and creativity makes the main problem in the development of power point-based media. In fact, power point can be used as an interactive learning medium by packaging the media through a game approach. These problems become a barrier for teachers to develop learning media that can attract students' interest in learning. Therefore, the proposing team provides a solution based on the results of research on board game-based learning media using power point as the basic medium. So, this media can be applied in face-to-face learning or online learning. The solution is in the form of training in making boardgame-based learning media for high school teachers who are members of the MGMP PPKn SMA in Karawang Regency. The training on making learning media showed Karawang, 28 Februari 2023*

*positive results, the participants hoped that similar activities would be carried out consistently and continuously.*

**Keywords**— *innovative learning media, civics learning, learning*

## **PENDAHULUAN**

Sekolah adalah pendidikan formal yang berdiri di sekitar lingkungan masyarakat, sebagai tempat bagi siswa untuk mengeksplor pengetahuan dan mengembangkan potensi, bakat, kemampuan yang ada pada dirinya. Kegiatan yang ada di sekolah salah satunya yaitu kegiatan proses belajar mengajar, kegiatan ini dilakukan oleh guru dan siswa. Kegiatan proses belajar mengajar terjadi adanya interaksi guru dengan siswa mencakup pembahasan bidang pendidikan, dalam pelaksanaannya guru memiliki indikator yang akan dicapai ketika pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar. Indikator tersebut disusun oleh guru sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran, dalam pelaksanaan pembelajaran untuk mewujudkan indikator yang telah direncanakan maka guru dapat menggunakan media pembelajaran. Media merupakan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Syaiful Bahri, 2002). Peran media juga penting dalam proses komunikasi, yaitu sebagai alat pengirim pesan yang mentransmisikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan atau informasi (Kemp & Dayton. D.K, 1985). Dengan demikian, media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang membantu guru dalam menyampaikan atau mengatarkan pesan-pesan pengajaran kepada siswa.

Saat ini perkembangan teknologi semakin cepat, aspek pendidikan pun menjadi salah satu yang terpengaruh oleh perkembangan itu. Para insan pendidikan harus sadar betul bahwa pendidikan pun harus mengikuti perkembangan zaman itu sendiri. Tentu saja dalam proses adaptasi dengan teknologi tersebut tentu terdapat kendala-kendala teknis yang dapat menghambat tercapainya tujuan pendidikan itu sendiri. Salah satunya adalah kemampuan guru dalam memahami dan mengimplementasikan media pembelajaran inovatif agar siswa-siswanya tetap dapat belajar dengan menyenangkan sekaligus menyeimbangkan dengan teknologi dan perkembangan zaman. Pengembangan profesi guru merupakan proses kegiatan dalam rangka menyesuaikan kemampuan profesional guru dengan tuntutan pendidikan dan pengajaran, salah satunya dengan pengembangan kompetensi pedagogik (Soewarni, 2004). Atas dasar tuntutan profesional guru tersebut, maka pengembangan kompetensi guru perlu dikembangkan.

Pembelajaran inovatif setidaknya dapat memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan sendiri dalam rangka proses perubahan perilaku kearah yang lebih baik sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh siswa (Darmadi, 2017) dan mampu membuat lingkungan pembelajaran yang interaktif dan mendorong siswa lebih aktif dengan lingkungannya (Wahyuari, 2012). Integrasi permainan dalam pembelajaran bukanlah hal yang baru dan dapat memberikan hasil positif dalam pembelajaran.

Permainan adalah setiap konteks antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula (Sadiman et al., 2014). Bermain merupakan kegiatan yang tidak memiliki tujuan khusus, tetapi memberikan manfaat suatu pembelajaran untuk masa depan. Dengan demikian melalui permainan dimaksudkan agar siswa lebih aktif dan menumbuhkan minat belajar sehingga materi pembelajaran yang disampaikan guru melalui media pembelajaran board game dapat lebih mudah diterima oleh siswa (Suyono & Hariyanto, 2015). Tidak semua permainan dapat dikategorikan sebagai permainan atau game edukatif. Nilai edukatif didapatkan jika ada hal-hal yang bermanfaat bagi penggunanya, misalnya mampu merangsang daya pikir, kemampuan problem solving (memecahkan masalah), meningkatkan konsentrasi, dan lain-lain. Salah satu permainan yang dapat diinovasikan sebagai media pembelajaran adalah melalui papan permainan (board game) salah satunya melalui permainan Scramble.

Observasi awal yang dilakukan pada guru di salah satu SMA di Kabupaten Karawang, didapatkan fakta bahwa kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran yang inovatif cenderung statis atau tidak berkembang, sehingga berpengaruh terhadap keragaman dan kualitas media pembelajaran. Permasalahan tersebut juga didukung oleh pernyataan MGMP PPKn SMA dan SMK Kabupaten Karawang yang menginginkan pelatihan dalam peningkatan kualitas pembelajaran di lingkungan guru PPKn SMA.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan mitra dapat dijelaskan dalam satu kondisi yaitu permasalahan peningkatan kompetensi pedagogik guru. Maka dari itu, pengabdian perlu untuk membantu MGMP PPKn SMA di Karawang dengan memberikan pelatihan yang berdasarkan hasil penelitian tentang media-media pembelajaran inovatif yang telah dikembangkan oleh pengabdian.

## **METODE**

Berdasarkan analisis situasi, solusi yang memiliki kemungkinan tingkat keberhasilan yang tinggi adalah metode pelatihan. Metode pelatihan berarti ketepatan cara penyampaian yang digunakan selama pelatihan itu berlangsung. Pelatihan yang tidak terlepas dari pengembangan kemampuan, pengukuran tujuan yang jelas, dan perubahan sikap dapat diterapkan dengan beberapa pilihan metode sesuai dengan lingkungan pelatihan (Wagonhurst, 2002). Menurut Rivai, pelatihan adalah bagian dari pendidikan yang menyangkut proses belajar untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan di luar sistem pendidikan yang lebih mengutamakan pada praktek daripada teori (Rivai, 2004). Maka dari itu, guna memperoleh dan meningkatkan keterampilan terkait media pembelajaran PPKn berbasis power point dan boardgame, strategi pelatihan merupakan strategi yang mempunyai tingkat keberhasilan yang tinggi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Media pembelajaran adalah komponen yang penting dalam proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan berdampak terhadap keberhasilan pembelajaran itu sendiri, dan juga sebaliknya, apabila media pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan materi dan karakteristik siswa, maka akan membuat proses pembelajaran tidak akan berjalan secara maksimal.

Media merupakan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Syaiful Bahri, 2002). Media sebagai alat bantu dalam pembelajaran dapat menampilkan informasi baik itu melalui suara, gambar, gerakan, warna, maupun melalui papan permainan sehingga dapat membantu guru dalam pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan. Media sebagai perantara dalam pembelajaran diharapkan mampu mengubah suasana lingkungan pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga proses belajar yang berjalan menjadi lebih efisien.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, Guru sebagai fasilitator dituntut agar dapat menciptakan atau menginovasikan media pembelajaran. Hal tersebut merupakan salah satu proses yang harus dilakukan oleh seorang guru dalam pengembangan profesi guru. Pengembangan profesi guru merupakan proses kegiatan dalam rangka

menyesuaikan kemampuan professional guru dengan tuntutan pendidikan dan pengajaran, salah satunya dengan pengembangan kompetensi pedagogik (Soewarni, 2004).

Kegiatan pengabdian ini dilakukan untuk mendorong para guru, terutama guru PPKn untuk dapat merancang media pembelajaran yang inovatif guna membantu meningkatkan kompetensi profesionalisme guru dan juga meningkatkan hasil belajar pada siswa. Pengabdian ini merupakan seri dari pengabdian yang sebelumnya, yaitu pada tema media pembelajaran inovatif. Pada kesempatan kali ini, tim juga melakukan kerjasama dengan guru berprestasi yaitu Bapak Agustinus Tampubolon, M. Pd., untuk membagikan pengalaman dan kemampuannya dalam merancang media pembelajaran inovatif.

Pelatihan berjalan dengan baik, hal ini dilihat dari antusiasme peserta dalam mengikuti kegiatan tersebut. Diantaranya, mereka melakukan sesi tanya jawab dan langsung berlatih untuk membuat media pembelajaran yang inovatif. Alat atau software yang digunakan dalam pengabdian ini adalah dengan menggunakan powerpoint. Powerpoint ternyata dapat menjadi media yang sangat interaktif, tidak hanya tentang gambar-gambar, kata-kata, atau bagan saja. Tetapi dapat dibuat seperti permainan interaktif yang dapat menggugah minat siswa untuk belajar.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pelatihan pembuatan perangkat pembelajaran dirasakan penting oleh para guru untuk meningkatkan kompetensi profesionalisme para guru. Media pembelajaran yang inovatif saat ini dibutuhkan guru untuk membantu pembelajaran dengan karakter siswa masa kini. Kegiatan pengabdian yang mengusung tema pelatihan media pembelajaran yang inovatif ini berusaha untuk mengisi gap antara guru dan siswa, karena pada beberapa kondisi memperlihatkan bahwa guru yang kurang peduli dengan teknologi akan menyusahkannya sendiri dan peserta didik. Dengan menggunakan peralatan yang biasa digunakan oleh guru, tim PkM berusaha untuk melatih guru dalam merancang media pembelajaran inovatif dengan menggunakan powerpoint. Pengabdian yang dilakukan oleh tim PkM ini disambut dengan baik oleh mitra dan peserta. Mitra mengharapkan kegiatan seperti pengabdian ini atau serupa yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dapat dilakukan secara konsisten dan berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Deepublish.
- Kemp, J. E., & Dayton. D.K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. Harper & Row Publisher.
- Mardi. (2011). *Ketrampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi*. Yudhistira.
- Rivai, V. (2004). *Manajemen Sumber Daya Manusia Untuk Perusahaan*. Grafindo.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, Anung., & Rahardjito. (2014). *Media Pendidikan : Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya* (15th ed.). Rajawali Pers.
- Soewarni, E. (2004). *Kebijakan Pedoman Pengembangan Profesi*. Rajawali Press.
- Somantri, M. N., & Winataputra, U. S. (2017). *Disiplin pendidikan kewarganegaraan: Kultur akademis dan pedagogis*. Laboratorium PKn UPI.
- Suyono, & Hariyanto. (2015). *Implementasi Belajar & Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Syaiful Bahri, D. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Wagonhurst, C. (2002). Developing Effective Training Programs. *The Journal of Research Administration*, 23(2).
- Wahyuari, S. (2012). *Metode Pembelajaran Inovatif*. Grasindo.
- Winataputra, U. S. (2001). *Jatidiri Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Wahana Pendidikan Demokrasi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Winataputra, U. S. (2014). Diskursus Aktual Tentang Paradigma Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dalam Konteks Kurikulum 2013. *Seminar Nasional AP3KNI*, 1–12.
- Winataputra, U. S. (2015). *Rekonstruksi Pendidikan Kewarganegaraan: Analisis Historis-Epistemologis*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Winataputra, U. S. (2016). Posisi akademik pendidikan kewarganegaraan (PKn) dan muatan/mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) dalam konteks sistem Pendidikan Nasional. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 1(1), 15–36. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JMK/article/view/1184>
- Winataputra, U. S., & Budimansyah, D. (2007). *Civic Education : Konteks, Landasan, Bahan Ajar dan Kultur Kelas* (1st ed.). Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan, Sekolah Pascasarjana UPI.