

Workshop Peningkatan Profesionalisme Guru SD Melalui Kompetensi Membuat Media Pembelajaran IPS

Jumardi¹, Andi²

Keywords :

Profesionalisme Guru, Media Pembelajaran IPS, Sekolahh Dasar

Correspondensi Author

Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
jumardi@uhamka.ac.id

Abstrak. Pembelajaran akan lebih bermakna jika materi yang disampaikan oleh guru mampu membawa kesenangan tersendiri bagi peserta didik. Kesenangan dalam menerima materi bagi siswa sangat beragam, salah satunya adalah penggunaan permainan monopoli. Pelatihan pembuatan media pembelajaran monopoli ini akan membantu guru dalam membuat siswa tertarik akan materi pembelajaran yang diberikan. Metode pelaksanaan adalah dengan metode pelatihan. Guru-guru dibimbing untuk membuat media pembelajaran monopoli. Pelaksanaan pelatihan di fokuskan pada guru SD Negeri Pasar Baru 5 Pagi. Hasil yang dicapai, guru-guru mampu menghadirkan media pembelajaran menarik dengan menggunakan media pembelajaran monopoli dan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang ada dilingkungan sekolah.

History Artikel

Received: 19-september-2019;

Reviewed: 17-oktober2019

Revised: 12-desember-2019

Accepted: 11 desember-2019

Published: 14-februari-2020



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

PENDAHULUAN

Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia merupakan tugas guru dan dosen seperti tertuang dalam UU RI No.14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Guru mempunyai fungsi, peran, dan kedudukan yang sangat strategis dalam pembangunan nasional di bidang Pendidikan. Sementara PP 18 Tahun 2007 tentang guru dinyatakan bahwasannya kompetensi yang harus dimiliki oleh guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi (Karmizan, 2018).

Kurikulum 2013 telah mengubah sistem pendidikan Indonesia yang mengandalkan pembelajaran berpusat pada guru (*Teacher Centered Learning*) menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik (*Learner Centered Learning*), dan menuntut kreativitas guru dalam pengelolaan kelas. Guru dituntut untuk menggunakan berbagai macam metode, media pembelajaran, dan sumber belajar yang akan mengarahkan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran sudah tidak lagi menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi sebagai fasilitator dalam mengembangkan potensi dan bakat siswa.

Hasil observasi Handayani terhadap peserta PLPG rayon 16, bahwa sebagian besar kurang memahami dan menerapkan keterampilan harus dilaksanakan ketika sedang mengajar di depan kelas, maka proses pembelajaran masih didominasi (terpusat) pada guru (Handayani, 2014).

Pemilihan media dan metode, selain disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, juga disesuaikan dengan karakteristik siswa dan menyalurkan pesan dari pembelajaran. Santyasa menjelaskan sebagaimana dikutip Anis, Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa sehingga

dapat dicapai tujuan belajar yang diharapkan (Suprpto, 2013). Siswa yang berada di jenjang Sekolah Dasar seharusnya diberikan metode dan media yang berbeda dengan siswa di Sekolah Menengah Pertama atau Sekolah Menengan Atas. Siswa yang memiliki keterbatasan fisik akan diberikan metode dan media yang berbeda dengan siswa normal.

Dikutip Tejo, *Association for Education and Communication Technology* (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Sedangkan Heinich, dkk (1982) mengartikan istilah media sebagai “*the term refer to anything that carries information between a source and a receiver*” (Nurseto, 2011).

Penggunaan metode dan media yang tepat akan mampu membangkitkan kreativitas siswa, sehingga pembelajaran tidak hanya melakukan *transfer of knowledge* tetapi juga *transfer of skill* dan *transfer of attitude*. Oleh karena itu, seorang guru diharuskan memiliki kompetensi untuk merancang media yang inovatif dan kreatif, sehingga pembelajaran bisa optimal sehingga dapat dijadikan sumber informasi dan komunikasi. Media pembelajaran memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran (Khairunnisa, Hakam, & Amaliyah, 2018). Sebagai ujung tombak pembelajaran, guru merupakan pihak yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran di kelas dan memiliki peran yang sangat vital (Muhson, 2004, 2010).

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan inovasi media pembelajaran, adalah pembelajaran IPS. Eko Siswono dan Nur Djulaiqha, menjelaskan bahwa permasalahan pembelajaran IPS adalah pada lulusan guru yang bukan berlatar belakang pendidikan IPS, sehingga dirasa kurang memberi makna dalam setiap materi IPS yang disampaikan (Siswono & Djulaiqha, 2017). Selain itu pemanfaatan media bagi pembelajaran IPS pun dirasa kurang dipahami oleh guru IPS di satuan pendidikan dasar.

Materi IPS yang padat dan abstrak, disertai dengan penyajian yang berpusat pada guru, akan menjadikan siswa bosan, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai. Dalam IPS ada empat kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa, yaitu B (*Behavior*), A (*Attitude*), S (*Skill*), dan K (*Knowledge*). Selama ini, guru IPS hanya menekankan pada satu kompetensi, yaitu *knowledge* atau pengetahuan. Sedangkan untuk kompetensi yang lain, masih belum menjadi prioritas. Pemahaman inilah yang mendasari minimnya guru IPS yang menggunakan media inovatif dan kreatif dalam pembelajaran, karena dianggap tidak mampu mewakili materi. Problematika dalam pembelajaran di atas, mendorong perlunya diadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran.

Kegiatan *workshop* dan pelatihan tentang pembuatan media pembelajaran yang disesuaikan dengan tema pembelajaran agar menarik, merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan pedagogik dan mengasah kreativitas para guru IPS di wilayah wilayah Kecamatan Sawah Besar, Jakarta Pusat. *workshop* ini juga dapat menjadi solusi bagi sekolah dan guru yang belum memiliki kemampuan membuat media pembelajaran yang menarik dan efisien.

METODE

Metode yang digunakan adalah model dalam pelatihan ini adalah metode Untuk

mengatasi permasalahan mitra, maka solusi yang ditawarkan adalah melakukan *workshop* pembuatan media pembelajaran monopoli bagi pelajaran IPS di sekolah dasar. Pelatihan menurut Mathis dalam Elfrianto adalah “Pelatihan adalah suatu proses dimana orang-orang mencapai kemampuan tertentu untuk membantu mencapai tujuan organisasi. Oleh karena itu, proses ini terikat dengan berbagai tujuan organisasi, pelatihan dapat dipandang secara sempit ataupun luas” sementara menurut Andrew F. Sikula yang dikutip oleh Mangkunegara mengatakan :“Training is a short term educational process utilizing systematic and organized procedure by which non managerial personnel learn technical knowledge and skills for a definite purpose”(Mangkunegara & Prabu, 2000). (Latihan adalah suatu proses pendidikan jangka pendek dengan menggunakan prosedur yang sistematis dan terorganisir, sehingga karyawan operasional belajar pengetahuan teknik pengerjaan dan keahlian untuk tujuan tertentu). Dengan demikian pelatihan adalah proses pembelajaran yang terencana untuk mencapai tujuan tertentu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh tim (dosen dan mahasiswa) pada tanggal 5 Agustus 2019 di SDN 05 Pasar Baru Jakarta Pusat. Berlokasi di Jl. Pintu Besi I No 42, Kel. Sawah Besar, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13730. Kegiatan pelatihan diikuti oleh 20 Guru kelas dan guru bidang studi. Dalam pelaksanaan pengabdian tersebut melibatkan 7 orang mahasiswa semester 4 yang telah dibekali matakuliah inovasi pembelajaran.

Kegiatan pengabdian Peningkatan Profesionalisme Guru SD Melalui Kompetensi Membuat Media Pembelajaran di SDN 05 Pasar Baru Jakarta Pusat dimulai Pada Pukul 13.00. Kegiatan dibuka oleh Ibu Tuti Suciati selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri 05 Pasar Baru. Acara dilanjutkan

Workshop Peningkatan Profesionalisme Guru SD Melalui Kompetensi Membuat Media Pembelajaran IPS

oleh tim pengabdian dengan menjelaskan pentingnya media pembelajaran sebagai alat yang digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Sampai saat ini media pembelajaran interaktif masih belum berkembang atau belum banyak guru yang menggunakannya. Selain masalah waktu pembuatan media, masalah teknologi yang kurang dikuasai oleh guru menyebabkan media pembelajaran interaktif jarang digunakan. Selesai menjelaskan materi terkait apa itu media pembelajaran dan pentingnya media pembelajaran, peserta pengabdian diberikan praktek penggunaan media pembelajaran yang telah tim buat.

Media pembelajaran yang dilaksanakan mengadopsi permainan monopoli yang akrab dengan dunia anak. Barkley menjelaskan penggunaan media monopoli menuntut untuk membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil dengan kemampuan yang beragam dan berbeda tingkat kemampuan (Suprpto, 2013). Permainan monopoli diubah dengan menggunakan materi sejarah. Kemudian Peserta dibagi menjadi 4 kelompok dengan jumlah pemain terdiri dari 4 orang. Setiap permainan dibekali dengan hukuman dan pertanyaan. Hukuman disesuaikan dengan tema dalam pembelajaran. Hukuman dapat berupa menyanyikan lagu wajib atau lagu daerah. Dapat juga berupa pertanyaan tentang pakaian daerah atau tentang keluarga. Apabila salah satu pemain sudah ada yang menyampai finish, permainan dianggap selesai dan selanjutnya guru dapat merefleksi hasil permainan monopoli sebagai penutup pembelajaran.

Setelah melakukan praktik menggunakan monopoli untuk media pembelajaran, kegiatan dilanjutkan dengan workshop pembuatan pembuatan media pembelajaran monopoli. Dalam kegiatan ini, peserta menggunakan laptop yang

sebelumnya sudah mereka persiapkan, selama dua jam peserta dibimbing bagaimana cara pembuatn media Monopoli.

Keseriusan peserta dalam mempraktekan pembuatan media pembelajaran monopoli dengan tema sesuai dengan bidang studi masing-masing. Peserta terdiri dari berbagi guru kelas dan guru bidang studi, harapan peserta pada pelatihan ini adalah mereka berharap akan ada pelatihan-pelatihan lain untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Pada pukul 16.00 kegiatan pengabdian masyarakat selesai dilaksanakan para peserta telah mampu mempraktekan bagaimana membuat media monopoli sebagai pembelajaran.

Langkah-Langkah Membuat Monopoli Pembelajaran Menggunakan Microsoft Power Point 2010

1. Buka lembar kerja *Microsoft Power Point*, pilih *Windows* lalu cari *Power Point*:
2. Setelah terbuka kemudian kosongkan slide yang ada. Pilih *slide* kemudian klik kanan lalu pilih *Layout*, dan cari *Blank* lalu klik kiri.
3. Untuk selanjutnya atur ukuran *slide* menjadi A3 atau ukuran lainnya dengan cara pilih design lalu klik *Page Setup*.
4. Jika sudah maka akan muncul tampilan seperti di bawah untuk memilih kertasnya, kemudian pilih A3 lalu OK
5. Kemudian buat persegi diantara 4 sudut-sudut *slide* menggunakan *Rectangle*, caranya pilih *Insert*, *Shapes* lalu *Rectangle*
6. Selanjutnya letakan persegi tersebut ke sudut *slide* sambil menekan tombol *Shift* di *keyboard* agar sudut antar perseginya sama.
7. Jika *rectangle* yang dibuat dirasa tidak sama setiap sisinya bisa diatur melalui

- format dengan cara, klik *Rectangle*, pilih Format lalu atur di *size* dengan ukuran yang sama panjang dan lebarnya.
8. *Copy rectangle* awal dan pindahkan ke setiap sudut yang ada, menggunakan Ctrl+C dan Ctrl+V
 9. Tahap selanjutnya pilih *Insert* klik *Shapes* lalu pilih *Rounded Rectangle*
 10. Jika sudah lalu letakan *Rounded Rectangle* diantara *rectangle-rectangle* yang sudah dibuat tadi, namun ukuran panjang *Rounded Rectangle* diusahakan lebih pendek dibandingkan dengan *Rectangle*.
 11. Kemudian *copy Rounded Rectangle* dan pindahkan kesetiap bagian-bagian yang ada disekitar *rectangle*, seperti gambar berikut
 12. Setelah itu buat *Rounded Rectangle* yang lebih kecil untuk bagian penamaan, lalu *copy* sampai memenuhi semua bagian.
 13. Tahap selanjutnya adalah memasukan gambar sesuai dengan materi yang dipilih dengan cara, Klik *Insert* pilih *Picture* kemudian cari dimana kita menyimpan gambar yang akan kita masukan ke dalam *rectangle* tersebut.
 14. Pilih gambar yang telah ada di *slide* kemudian tekan Ctrl dan X pada *keyboard* secara bersamaan, setelah gambarnya menghilang lalu klik *rectangle* yang akan dimasukan gambar tersebut kemudian klik kanan pilih format *shape* lalu klik hingga muncul tampilan lainnya
 15. Jika sudah muncul tampilan di bagian Fill cari *Picture of texture fill* kemudian klik lalu klik tulisan *Clipboard* maka gambar yang kita masukan tadi akan berpindah ke dalam *rectangle*
 16. Kemudian penuh *rectangle* dengan gambar yang sesuai dengan materi yang akan dimasukan, jika terdapat permasalahan seperti gambar yang tidak sinkron atau berputar bisa diatur melalui pilihan yang ada di bawah *Clipboard*
 17. Jika semua gambar telah dimasukan selanjutnya memberikan keterangan pada gambar dibagian yang telah disediakan, caranya cukup mengklik *rectangle* yang ingin dimasukan tulisan kemudian langsung tekan huruf yang ingin dimasukan ke *keyboard*, maka tulisannya akan langsung masuk kedalam
 18. Jika sudah maka masukan semua keterangan yang diinginkan kedalam *rectangle*
 19. Selanjutnya membuat tempat untuk meletakkan kartu pertanyaan dan kesempatan, caranya pilih *Insert*, *Shapes* kemudian klik *Rounded Rectangle*. Lalu letakan *rectangle* ditempat yang diinginkan.
 20. Untuk mempertegas gambar buat *Rounded Rectangle* lagi dengan ukurann yang lebih besar, namun pada bagian fill pilih
 21. Kemudian *copy rectangle* yang telah dibuat lalu ganti warna yang diinginkan dan tambahkan tulisan atau gambar diatasnya. Jika sudah tambahkan gambar atau tulisan diatas monopoli pembelajaran agar semakin menarik
 22. Langkah selanjutnya adalah membuat kartu pertanyaan dan kesempatan, langkah pertama klik kanan pada slide monopoli kemudian pilih *New Slide*, maka slide baru akan muncul
 23. Jika sudah buat *rectangle* dengan ukuran yang kita inginkan untuk membuat kartu pertanyaan dan kesempatan, setelah itu masukan pertanyaan yang diinginkan sesuai meteri
 24. Begitu juga untuk membuat bintang pilih *New Slide* kemudian pilih *Insert*, *Shapes* lalu cari *5-Point Star* lalu klik
 25. Kemudian *copy 5-Point Star* sampai memenuhi slide
 26. Langkah terakhir yaitu tekan Ctrl dan S secara bersamaan kemudian pilih type

Workshop Peningkatan Profesionalisme Guru SD Melalui Kompetensi Membuat Media Pembelajaran IPS

penyimpanannya dengan JPEG setelah itu pilih *Save*, maka gambar siap cetak



Gambar 1. (a) Proses Pembuatan Monopoli Pembelajaran sebagai Media Pembelajaran IPS, (b) Dokumentasi Kegiatan Penutupan Workshop Peningkatan Profesionalisme Guru SD

KESIMPULAN DAN SARAN

Guru yang profesional adalah guru yang dapat memahami karakter peserta didik, sehingga guru mampu menyusun metode dan media pembelajaran yang menarik minat belajar peserta didik. Kemampuan membuat media, sebagai salah satu alat untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik sangatlah diperlukan. Untuk itu guru harus terus menggali berbagai media pembelajaran yang terbaru atau media pembelajaran yang dekat dengan peserta didik.

Monopoli sebagai suatu bentuk permainan yang akrab dengan anak-anak. Monopoli dapat dimainkan dengan berbagai informasi didalamnya termasuk ilmu pengetahuan sosial bahkan ilmu

pengetahuan alam. Monopoli dapat dirancang dan dibuat sebagai media pembelajaran sekaligus peserta didik merasa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menjadi tugas setiap guru untuk lebih berinovasi mencari media pembelajaran yang dekat dengan peserta didik.

Setelah kegiatan pengabdian dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Pasar Baru 05 Pagi, saran dalam kegiatan ini adalah :

1. Perguruan tinggi dan sekolah harus terus melakukan kerjasama dalam bidang peningkatan profesionalisme guru.
2. Perguruan tinggi bersama sekolah harus terus mampu berinovasi melahirkan media pembelajaran yang dekat dengan peserta didik.
3. Guru selaku ujung tombak harus dapat mengevaluasi hasil penggunaan media pembelajaran yang digunakan sehingga mampu dijadikan dasar dalam membuat inovasi pembelajaran berikutnya.
4. Pihak sekolah harus memberi penghargaan kepada guru-guru yang mampu menghadirkan media pembelajaran yang baik dan bermanfaat dalam pembelajaran, sehingga guru semakin terpacu untuk menghasilkan karya-karya lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, S. (2014). Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru IPS Sekolah Dasar Melalui Penerapan Keterampilan Mengajar. *Jurnal). Universitas Jember. Jember, 15*.
- Karmizan, K. (2018). Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru dalam Pembelajaran dengan Lesson Study di Kelas SD Negeri 001 Koto Peraku Kecamatan Cerenti. *Jurnal Pajar, 2(4), 608–618*.
- Khairunnisa, S., Hakam, A., & Amaliyah,

- A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tarbawy: Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1), 60–69.
- Mangkunegara, A. A., & Prabu, A. (2000). *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Muhson, A. (2004). Meningkatkan Profesionalisme Guru: Sebuah Harapan. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1(2).
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*.
<https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1).
- Siswono, E., & Djulaiqha, N. (2017). Peningkatan Kompetensi Profesional Guru IPS (Studi Kasus di MGMP IPS Kecamatan Cengkareng Jakarta Barat). *Edukasi IPS*, 1(1), 1–11.
- Suprpto, A. N. (2013). Permainan Monopoli Sebagai Media untuk Meningkatkan minat Belajar Tata Boga Di SMA. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, (1).