

PENDAMPINGAN TERHADAP GURU DALAM MENERAPKAN METODE PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF DAN INOVATIF DALAM MENARIK MINAT BELAJAR SISWA DI MI NASRUL ULUM KLAGENSRAMPAT PADA MASA PANDEMI COVID-19

**Ida Latifatul Umroh, Khotimah Suryani, Ita Hidayatus Sholihah,
Krisna Andika, & Rihlatulillah**

Universitas Islam Darul Ulum Lamongan, Indonesia
idalatifatul@unisda.ac.id, khotimahsuryani@unisda.ac.id
itahidayah5@gmail.com, krisnadika96@gmail.com
rihlatulillah106@gmail.com

Abstract: The purpose of this activity is for increasing students interest in learning at MI Nasrul Ulum Klagensrampat. This activity uses a learning method in conveying material to students. By applying this method the writer hopes that the learning process can be achieved properly. Therefore, it is very important for educators to recognize several kinds of learning methods so that students feel happy and comfortable when learning takes place. The writing of this work were supported by the researcher's activity after doing identification and communication with the teacher, so that the researchers and the teacher were able to find out the obstacles faced by the students in teaching and learning activity which has been done. In this activity, the researcher applied various methods of effective and innovative teaching which were able to increase

students learning interest. The learning methods are puzzle method, flashcard method, silent way method, make a match method, snowball method, bamboo method, and monopoly method

Keywords: Learning Methods, Interesting Learning Methods, Application of Interesting Methods, Interesting Learning.

Pendahuluan

Desa Klagensrampat merupakan sebuah desa yang terletak di kecamatan Maduran kabupaten Lamongan. Desa ini terdiri dari dua dusun yaitu Klagen dan Srampat dengan jumlah penduduk kurang lebih 1.266 jiwa dan 350 Kartu Leluarga. Letak desa Klagensrampat tidak jauh dari bengawan solo, sehingga akses jalan menuju desa tersebut bisa menggunakan jalur darat dan dengan menggunakan perahu melalui sungai bengawan solo.

Di desa Klagensrampat terdapat beberapa lembaga pendidikan seperti: TK, SD, dan MI. Di desa ini juga terdapat sarana pembelajaran al-Qur'an seperti taman pendidikan al-Qur'an yang aktivitasnya dilakukan pada siang hari, sore hari,

bahkan malam hari. Hal ini dilakukan untuk memfasilitasi anak-anak yang ingin belajar “mengaji” al-Qur’an.

Lembaga pendidikan Madrasah Ibtidaiyah di desa Klagensrampat terdiri dari dua lembaga yaitu: Madrasah Ibtidaiyah Nasrul Ulum dan Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah. Diantara kedua madrasah tersebut, Madrasah Ibtidaiyah Nasrul Ulum paling diminati oleh masyarakat. Sehingga, siswa yang ada di Madrasah Nasrul Ulum lebih banyak dibandingkan dengan Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah. Meskipun Lembaga tersebut dibidang paling diminati oleh masyarakat, akan tetapi metode pembelajaran yang digunakan masih terbilang konvensional, yakni dengan metode ceramah. Hal ini membuat para siswa jenuh dalam pembelajaran, sehingga mereka tidak semangat dan minat belajarnya menurun. Jika hal ini terus menerus dibiarkan, maka generasi muda di desa Klagensrampat akan rendah dari sisi keilmuannya.

Pendampingan terhadap guru dalam mencari dan menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan inovatif

sangat diperlukan. Hal ini membantu guru dalam menyelesaikan permasalahan terkait pemilihan metode dan penerapannya. Terlebih pada sekolah-sekolah yang gurunya masih merasa kesusahan dalam merancang dan menerapkan berbagai macam metode pembelajaran, seperti guru yang ada di Madrasah Nasrul Ulum desa Klagensrampat. Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di desa Klagensrampat dengan fokus pada lembaga pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Nasrul Ulum sangat tepat. Hal ini dalam rangka terlaksananya pembelajaran yang ideal. Dengan menerapkan metode pembelajaran yang bermacam-macam pada siswa dan guru mengamati bagaimana cara menerapkannya, diharapkan setelah pengabdian masyarakat ini selesai, guru mampu menerapkannya dengan baik.

Metode

Berdasar pada permasalahan yang diidentifikasi dan agar tercapainya tujuan maka dilakukan dengan penerapan pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam menarik minat belajar siswa di MINU

desa Klagensrampat. Adapun pelaksanaan program ini adalah sebagai berikut:

1. Pengamatan dan diskusi. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang ada di MINU Klagensrampat dan mencari solusi pembelajaran yang tepat untuk diterapkan.
2. Mencari dan menganalisis metode pembelajaran yang sesuai digunakan di MINU desa Klagensrampat. Adapun metode yang dipilih adalah metode Puzzle, flashcard, silent way, make a match, snowball, bamboo, and monopoly.
3. Berkordinasi dalam menentukan jadwal kegiatan pembelajaran di MINU Klagensrampat
4. Mempersiapkan sarana yang akan digunakan dalam penerapan metode pembelajaran yang efektif dan inovatif
5. Sosialisasi ke guru untuk selalu menggunakan dan mengembangkan metode-metode pembelajaran yang efektif dan inovatif
6. Mempraktekkan berbagai macam metode pembelajaran yang efektif dan inovatif.

7. Monitoring. Hal ini dilakukan untuk memberi motivasi pada para guru di MINU desa Klagensrampat untuk terus mengembangkan berbagai macam metode pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Hasil dan Diskusi

Pendidikan di masa pandemi tidak efektif lagi karena tidak adanya interaksi dan pengawasan langsung oleh pendidik dengan peserta didik. Pendidikan merupakan hal yang utama untuk setiap individu, adanya pandemi covid 19 menyebabkan sekolah harus daring/online yang dimana pembelajaran harus dilakukan dengan metode jarak jauh tanpa harus datang ke sekolah. Hal ini membatasi setiap peserta didik melakukan sekolah tatap

muka seperti biasanya, dengan kondisi ini menyulitkan bagi setiap peserta didik menerima materi dengan optimal. Keterbatasan pembelajaran melalui media sosial juga sangat mempengaruhi materi yang mereka dapatkan.

Dalam kegiatan ini peneliti menitik beratkan pada penerapan metode tertentu apakah dapat meningkatkan motivasi serta inovatif pada peserta didik. Tindakan yang dilakukan dengan 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Di dalam

kegiatan perencanaan peneliti melakukan koordinasi dengan pihak sekolah serta guru mata pelajaran apakah diperbolehkan untuk melakukan penelitian di lokasi tersebut, setelah mendapatkan ijin dari pihak sekolah kemudian peneliti melakukan kegiatan pra penelitian yang berisi observasi kondisi belajar mengajar yang dilakukan guru sehari-harinya, kemudian peneliti melakukan identifikasi apakah ditemui kendala-kendala belajar di dalam kelas, kendala belajar bisa berasal dari guru, sarana dan prasarana atau dari dalam diri siswa.

Setelah melakukan identifikasi dan berkomunikasi dengan guru pengampu mata pelajaran maka peneliti bersama guru bisa menemukan kendala yang dihadapi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan. Setelah menemukan kendala maka peneliti bisa menentukan tindakan yang harus dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut, tindakan yang dipilih adalah penerapan metode belajar yang belum pernah dilakukan sebelumnya di lokasi penelitian, yaitu puzzle method, flashcard method, silent way method, make a match method, snowball method, bamboo method, and monopoly method. Penggunaan metode-metode ini disesuaikan dengan tema materi

yang akan diajarkan.

Metode puzzle merupakan metode kooperatif dalam PAKEM. Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya (Arends,2001). Metode tersebut dipilih oleh peneliti karena siswa mendapatkan pengalaman secara langsung, membuktikan konsep secara menyenangkan, menggali kreatifitas, melatih cara berfikir tingkat tinggi, menguatkan hafalan, belajar bekerja samadengan teman dan siswa memperoleh kebenaran secara nyata dan ganda.



Gambar 1. Metode puzzle

Metode flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm, flashcard merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakang kartu (Susilana, dan Riyana, 2009: 94). Metode tersebut dipilih oleh peneliti karena dapat memudahkan siswa untuk mengingat pesan dan materi dari gambar dan teks yang telah disediakan, siswa juga dapat mengingat dan mengetahui bagaimana wujudnya melalui gambar yang tersedia di kartu tersebut. Siswa juga akan lebih bersemangat karena dalam metode ini mereka tidak hanya belajar tapi sambil bermain.



Gambar 2. Metode Flashcard

Metode silent way adalah metode pembelajaran yang dimana peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Guru lebih banyak diam, namun guru aktif menggunakan gerakan, gambar, dan rancangan untuk memancing dan membentuk reaksi. Guru menciptakan suasana lingkungan yang mendorong peserta didik untuk mencoba dan memberikan fasilitas dalam proses pembelajaran.



Gambar 3. Metode Silent Way

Metode make a match adalah model dimana guru akan mempersiapkan kartu yang berisi soal dan jawaban berupa gambar/kartu mengenai suatu konsep yang nantinya akan dipasangkan siswa, Suyatno (2009: 72). Metode tersebut dipilih oleh penulis karena dapat melatih kemampuan siswa dalam bekerjasama dan melatih kecepatan berfikir siswa. siswa juga dapat belajar dan tidak jenuh selama jam pelajaran.



Gambar 4. Metode Make A Match

Metode snowball menurut Kisworo (Patmawati, 2012) mengemukakan bahwa suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana siswa dibentuk dalam beberapa kelompok yang heterogen kemudian masing-masing kelompok dipilih ketua kelompoknya untuk mendapat tugas dari guru, kemudian masing-masing siswa membuat pertanyaan yang dibentuk seperti seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke siswa lain yang masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh. Metode ini dipilih penulis karena model snowball dapat melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari siswa lain dalam bentuk bola salju yang membuat dari kertas, dan

menyamakan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok.



Gambar 5. Metode Snowball

Metode bamboo menurut Shoimin (2016:31) menyatakan bahwa model pembelajaran bamboo dancing merupakan model yang bertujuan agar siswa saling berbagi informasi bersama-sama dengan pasangan yang berbeda dalam waktu singkat secara teratur. Bamboo dancing disebut dengan sebutan tari bamboo bukan berarti bamboo itu menari namun pembelajaran dilakukan yaitu siswa akan saling bertukar informasi dengan saling berjajar dan berhadapan lalu bergeser

searah jarum jam hingga masing-masing pasangan berganti. Gerakan siswa yang saling bergeser menyerupai pohon bamboo yang menari-nari ini menjadi alasan model pembelajaran ini disebut dengan istilah tari bamboo. Alasan peneliti mengambil metode ini karena model pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk menanamkan sifat toleransi sejak dini. Siswa akan menghargai setiap perbedaan yang ada, seperti perbedaan pendapat dan kemampuan belajar.



Gambar 6. Metode Bamboo

Metode monopoly merupakan pengembangan model pembelajaran yang menyerupai permainan monopoli dengan

menambahkan gambar dan symbol-simbol untuk menambahkan kreatifitas para peserta didik. Peneliti memilih metode atau media pembelajaran ini karena siswa tidak akan merasa bahwa dirinya sedang belajar. Siswa akan merasa seperti sedang bermain dan berinteraksi dengan teman-temannya sehingga nantinya siswa akan belajar tanpa tekanan dan merasa bahwa belajar itu menyenangkan. Pembelajaran ini akan mengaktifkan siswa dan mengembangkan tingkat berfikir siswa, adapun siswa akan lebih memahami materi tentang kewajiban dan hak.



Gambar 7. Metode Monopoly

Setelah para mahasiswa kuliah kerja nyata menerapkan bermacam-macam metode pembelajaran dan guru mengamatinya, maka para mahasiswa melakukan monitoring. Kegiatan ini dilakukan

untuk memotivasi dan mendampingi para guru untuk terus mengembangkan metode-metode pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Kesimpulan

Dalam kegiatan pengabdian ini ditemukan adanya peningkatan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari antusias siswa dalam belajar. Adapun metode pembelajaran yang digunakan adalah: metode Puzzle, flashcard method, silent way method, make a match method, snowball method, bamboo method, and monopoly method. Metode ini mengacu pada beberapa proses belajar yang efektif dan inovatif karena sebelum mendapatkan sumber permasalahan peneliti mengobservasi langsung di lokasi. Pembelajaran dengan metode yang peneliti pilih adalah pilihan yang tepat untuk mengatasi permasalahan umum pada system pembelajaran yang kurang efektif dan efisien. dengan harapan metode yang peneliti buat dapat menjadikan kegiatan belajar dan mengajar efektif dan inovatif bagi pendidik dan peserta didik.

Daftar Pustaka

Adhi, G. (2020, 12 5). Model Pembelajaran Make a Match. Retrieved from tripven: <https://www.tripven.com/model-pembelajaran-make-a-match/>.27 Agustus 2021.

- Admin. (2018, 10 12). Metode Pembelajaran Puzzle Jigsaw. Retrieved from sekolahdasar: <https://www.sekolahdasar.net/2018/10/metode-pembelajaran-puzzle-jigsaw.html> . 27 Agustus 2021.
- Huda, F. A. (2017, 08 17). Pengertian Media Pembelajaran Flash Card. Retrieved from fatkhan.web: <https://fatkhan.web.id/pengertian-media-pembelajaran-flash-card/> . 27 Agustus 2021.
- idcloudhost. (2020, 11 23). Pengertian Observasi : Pengertian, Fungsi, Tujuan dan Manfaatnya. Retrieved from idcloudhost: <https://idcloudhost.com/pengertian-observasi-pengertian-fungsi-tujuan-dan-manfaatnya/> . 28 Agustus 2021.
- ilmu, b. (2016, 05 8). Pengertian Model Snowball Throwing. Retrieved from rijal09: <https://www.rijal09.com/2016/05/pengertian-model-snowball-throwing.html?m=1>. 28 Agustus 2021.
- kompasiana. (2012, 03 26). Pembelajaran Tematik dan Implementasi di Madrasah Ibtidaiyah/ ekolah Dasar. Retrieved from kompasiana:<https://www.kompasiana.com/boedis2/550ed681813311b82dbc63f2/pembelajaran-tematik-dan-implementasi-di-madrasah-ibtidaiyah-sekolah-dasar> . 29 Agustus 2021.
- PENDIDIKAN, A. (2018, 06 06). pengertian pendidikan . Retrieved from <https://pgsd.upy.ac.id/>: <https://pgsd.upy.ac.id/index.php/8-artikel-pendidikan/11-pengertian-pendidikan> . 29 Agustus 2021.
- rijal. (2016, 05 08). Pengertian Model Snowball Throwing. Retrieved from rijal09: <https://www.rijal09.com/2016/05/pengertian-model-snowball-throwing.html?m=1>. 29 Agustus 2021.
- Sugeng, M. (2014, 06 1). Data Primer dan Data Sekunder. Retrieved from skripsi.id: <http://www.skripsi.id/2014/06/data-primer-dan-data-sekunder.html?m=1>. 29 Agustus 2021.

ISSN : 2656-5161
e-ISSN : 2686-0643

As-sidanah

JURNAL
As-Sidanah
As-Sidanah

Vol. 03 No. 2, Desember 2021

Vol. 3 No.2, Oktober 2021

Ida Latifatul Umroh Dkk | 210
Jurnal Pengabdian Masyarakat